

Reinack, Corina  
Social Networking in MMORPGs -  
anhand des Beispiels von World of  
Warcraft

– Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Ilvesheim - 2010

Fachbereich Medien

Reinack, Corina  
Social Networking in MMORPGs -  
anhand des Beispiels von World of  
Warcraft

– eingereicht als Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Erstprüfer  
Prof. Otto Altendorfer

Zweitprüfer  
Prof. Ludwig Hilmer

Ilvesheim - 2010

# REFERAT

---

Reinack, Corina:

Social Networking in MMORPGs - anhand des Beispiels von World of Warcraft.

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Möglichkeiten der Bildung sozialer Netzwerke, insbesondere mit denen die sich in Massively Online Role Playing Games bilden.

Es wird in unterschiedlichen Bereichen informiert und analysiert, um zum Ende hin ein logisches Ergebnis zu erhalten, welches auf Fakten aufbaut.

# INHALTSVERZEICHNIS

---

0.1 Referat	S. 1
0.2 Inhaltsverzeichnis	S. 2-3
0.3 Abbildungsverzeichnis	S. 4-5
0.4 Einleitung	S. 6
0.4.1 Aufbau der Arbeit	S. 7-8
1. Soziale Netzwerke	
1.1 Ursprung	S. 9
1.2 Definition	S. 10
1.3 Entstehung	S. 11
1.4 Netzwerkformen	S. 11-14
1.5 Netzwerkmessung der Sozialstruktur am sozialen Kapital	S. 14-15
1.6 Netzwerkunterscheidungen	S. 15-16
1.7 Netzwerkfunktionen	S. 16-17
1.8 Netzwerkmessung des sozialen Wertes für das Individuum	S. 17-18
1.9 Messwerkzeuge	S. 18-19
1.10 Netzwerkbildung und die soziale Homophilie	S. 19-22
1.11 Zusammenfassung	S. 22
2. Soziale Netzwerke Online	
2.1 Einleitung	S. 23-24
2.2 Nachteile der Kommunikation über Social Networks	S. 25
2.3 Grundgerüst des Aufbaus	S. 25-26
2.4 Geschichte / Entstehung	S. 27-28
2.5 Zusammenfassung	S. 29
3. Web 2.0 und Social Software	
3.1 Social Software	S. 30-31
3.2 Web 2.0 Entwicklung in MMORPGs	S. 32

# INHALTSVERZEICHNIS

---

4. Online Rollenspiele	
4.1 Pen & Paper-Rollenspiel	S. 33-34
4.2 Multi-User-Dungeons (MUDs)	S. 34-36
4.3 Die Massively Multiplayer Online Role-Playing Games	S. 36-37
4.4 Ein geschichtlicher Abriss der MMORPGs	S. 37-40
4.5 Psychologie in MMORPGs	S. 40-42
4.6 Ökonomie in MMORPGs	S. 42-43
4.7 Kommunikation in MMORPGs allgemein	S. 43
5. World of Warcraft	
5.1 Der Anfang	S. 44-50
5.2 Die Gruppe in WoW	S. 50-52
5.3 Die Gilde – Die MMORPG-Familie	S. 52-55
6. Kommunikation in WoW	
6.1 Kommunikation in Gilden	S. 56-58
6.2 Gemeinschaft innerhalb der Gilde	S. 58
6.3 Andere Formen der Kommunikation	S. 59-61
6.4 Emotes	S. 61
6.5 Präsentation	S. 61
7. Fazit	S. 62-67
7.1 Ausblick	S. 67-68
8. Literaturverzeichnis	
8.1 Schriftliche Quellen	S. 69-71
8.2 Internetquellen	S. 72-77
9. Selbständigkeitserklärung	S. 78

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

---

- Abbildung 1: von <http://www.weandx.de/social-communities> S. 10  
aus „Social Communitys“ von Tino Kreßner,  
Oktober 2008
- Abbildung 2: aus „Introduction to Social Network Theory“ von Charles Kadushin, 2004 S. 11
- Abbildung 3: von [www.suz.uzh.ch/nollert/soznetzwerke.pdf](http://www.suz.uzh.ch/nollert/soznetzwerke.pdf) S. 15  
Aus „Soziale Netzwerke“ von Michale Nollert, 2006
- Abbildung 4: aus „Soziale Netzwerke und Massenmedien“ S. 18  
von Michael Schenk, 1995, S. 107f
- Abbildung 5: von [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/  
wp-content/uploads/2009/03/nielsen\\_globalfaces  
\\_mar09.pdf](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf) aus „Global Faces and Networked Places“ S. 24  
von „Nielsen Company“, 2009
- Abbildung 6: Von S. 26  
[http://www.k-director.com/blog/facebook-chat-officially-  
launches-screenshots/](http://www.k-director.com/blog/facebook-chat-officially-launches-screenshots/), April 2008
- Abbildung 7: von [http://aphrodite.iwm-kmrc.de/en2/technik/  
kommunikation/muds/index.html](http://aphrodite.iwm-kmrc.de/en2/technik/kommunikation/muds/index.html) S. 35
- Abbildung 8: Von S. 45  
[http://www.wow-europe.com/de/info/basics/  
realmtypes.html](http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html)
- Abbildung 9: aus „Alone Together?“ Exploring the Social S. 49  
Dynamics of Massively Multiplayer Online Games von  
Nicolas Duchenaut, Nick Yee et.al. 2006, S.3

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

---

Abbildung 10: Ebenda, S. 4	51
Abbildung 11: private Quelle	59

# EINLEITUNG

---

## **0.4. Einleitung**

Nachdem seit einigen Jahren stark diskutiert wird, ob und wie sich soziale Netzwerke im Internet auf diversen Web 2.0 Plattformen wie Facebook, Myspace etc. bilden können und inwieweit diese sich förderlich oder auch nachteilig auf soziale Netzwerke im realen Leben auswirken, behandelt diese Arbeit einen weiteren kleineren Teil der Onlinekommunikation und des Onlinenetzwerkens: soziales Netzwerken in Online Rollenspielen (MMORPGS).

Seitdem 2004 der Boom der MMORPGs begann wurden diese meistens nur daraufhin untersucht, ob und inwieweit sie Auswirkungen auf das menschliche Verhalten haben.

Wenn man soziale Onlinenetzwerke anhand von Kommunikationsplattformen untersuchen kann, wieso dann nicht auch anhand von Spielen, in denen Kommunikation unabdinglich ist, um den Spiel-Inhalt zu erleben.

Spiele, in welchen größtenteils mehr kommuniziert wird als in jeglichen Facebooks und StudiVZs, Spiele, in welchen die Kommunikation und die Gruppierung auch zum Erfolg führen kann und in welchen man auch innerhalb des Netzwerkes, welches sich bildet, Erfahrungen und Erlebnisse teilt und aus diesem Grund einen größeren Zusammenhalt bietet und fördert als Kommunikationsplattformen. Durch den größeren Arbeitsaufwand und der Zeit, die man mit diesen Kontakten verbringt, bildet sich ein Unterschied zu Onlinekommunikationsplattformen. Da man sich in diese, wenn überhaupt, täglich einmal einloggt und etwa 30 Minuten seiner Tageszeit damit verbringt, mit anderen Individuen zu kommunizieren.



# EINLEITUNG

---

## **0.4.1 Aufbau der Arbeit**

Im ersten Teil dieser Arbeit wird dargestellt was soziale Netzwerke sind, wie diese entstehen und differenziert und gemessen werden können. Dies geschieht um im späteren Verlauf der Arbeit Personengruppen in MMORPGs daraufhin untersuchen zu können welche Merkmale Sozialer Netzwerke bestehen und wie diese festgestellt werden können.

Durch die Entstehung des Internets wurde den Nutzern eine Vielzahl von Möglichkeiten geboten Netzwerke zu bilden. Anfangs bestand nur die Möglichkeit der Kommunikation Je weiter die Entwicklung des Internets jedoch voranschritt, desto eher haben sich die einfachen Kommunikationsmöglichkeiten dazu entwickelt, dass sich Netzwerke bilden konnten. Da die Kommunikationsentwicklung im Internet nicht wenig dazu beigetragen hat, die Möglichkeit zu erschaffen auch über Spiele zu kommunizieren, wird dies im zweiten und dritten Teil dieser Arbeit behandelt.

Der vierte und fünfte Teil beschäftigt sich mit einer Erklärung und einem geschichtlichen Abriss zu MMORPGs, insbesondere World of Warcraft. Dies ist notwendig um die Verständlichkeit der Interaktion in diesen Spielen zu erläutern.

Daraufhin befasst sich der sechste Teil explizit mit den unterschiedlichen Formen der Kommunikationsmöglichkeiten in World of Warcraft und zu welchem Zweck diese genutzt werden. Dies geschieht um später herauszufinden durch welche Form der Kommunikation am ehesten Netzwerke entstehen und welche Formen der Gruppierung in World of Warcraft einem sozialen Netzwerk wie wir es kennen am nächsten kommt.

## EINLEITUNG

---

Im letzten Teil schlussendlich wird anhand der vorhergehenden Informationen untersucht wie, wo am besten und ob sich überhaupt Netzwerke bilden können.

Weiterhin wird dargelegt wie sich die Bildung eines sozialen Netzwerkes im Gegensatz zu Netzwerken im realen Leben oder auch im Internet entwickelt.

# SOZIALE NETZWERKE

---

## 1. Soziale Netzwerke

### 1.1 Ursprung

Die soziale Netzwerkanalyse fand ihren Ursprung in den späten 1880ern mit David Emile Durkheim und Ferdinand Tönnies. Ferdinand Tönnies definierte und prägte 1887 in seinem Werk „Gemeinschaft und Gesellschaft“ die Begriffe der "Gemeinschaft" und "Gesellschaft". Er argumentierte, dass soziale Gruppen als persönliche und direkte soziale Seile existieren können, um entweder Individuen zu verbinden die Werte und Glauben teilen („die Gemeinschaft“) oder unpersönliche, formelle, sozial behilfliche Verknüpfungen („die Gesellschaft“).

David Émile Durkheim war ein französischer Soziologe, der anhand der Frage darüber, wodurch die moderne Industriegesellschaft geprägt wird und welche Faktoren diese von anderen Gesellschaften unterscheidet, in „Über die Teilung sozialer Arbeit“ 1903 ein Gesellschaftsmodell entwarf. Er kam daraufhin zu dem Schluss, dass die Arbeitsteilung dafür verantwortlich war. Durkheim unterschied die Gesellschaftsstrukturen in zwei Formen der Solidarität, die mechanische und die organische. Im Gegensatz zu der alteingefahrenen, mechanischen Solidarität, die durch Tradition und Gewohnheit aufrechterhalten wird, ersetzt die organische Solidarität diese durch neue Strukturen - die der Arbeitsteilung - in welcher jeder Knoten der Gesellschaft als Individuum eingebunden wird.

Georg Simmel war daraufhin der erste Wissenschaftler, der begann direkt in sozialen Netzwerken zu denken. Seine Arbeit erläuterte die Abhängigkeit von Netzwerkgrößen an Interaktion innerhalb dieser Netzwerke<sup>1</sup>. Je weiter sich die Gesellschaft entwickelt, desto mehr entwickelt sich auch die Individualität des Einzelnen. Dadurch ist es einfacher, Personen außerhalb des Netzwerkes kennen zu lernen und das Netz zu erweitern. Je größer es wächst, umso mehr Platz bietet es für weitere Entwicklung der Individualität.

---

<sup>1</sup> Vgl. Simmel 1908, S.164

# SOZIALE NETZWERKE

---

## 1.2 Definition

Social Networking bezeichnet die Interaktion einzelner Individuen in einem Netzwerk.

*„A network is a set of relationships. More formally, a network contains a set of objects [...] and a mapping or description of relations between the objects or nodes.“<sup>2</sup> (siehe. Abb. 1)*

Bezeichnet also *„die Tatsache, dass Menschen miteinander sozial verknüpft sind“<sup>3</sup>.*

Ein Netzwerk wird hierbei definiert als *„a finite set or sets of actors and the relation or relations defined on them.“<sup>4</sup>*

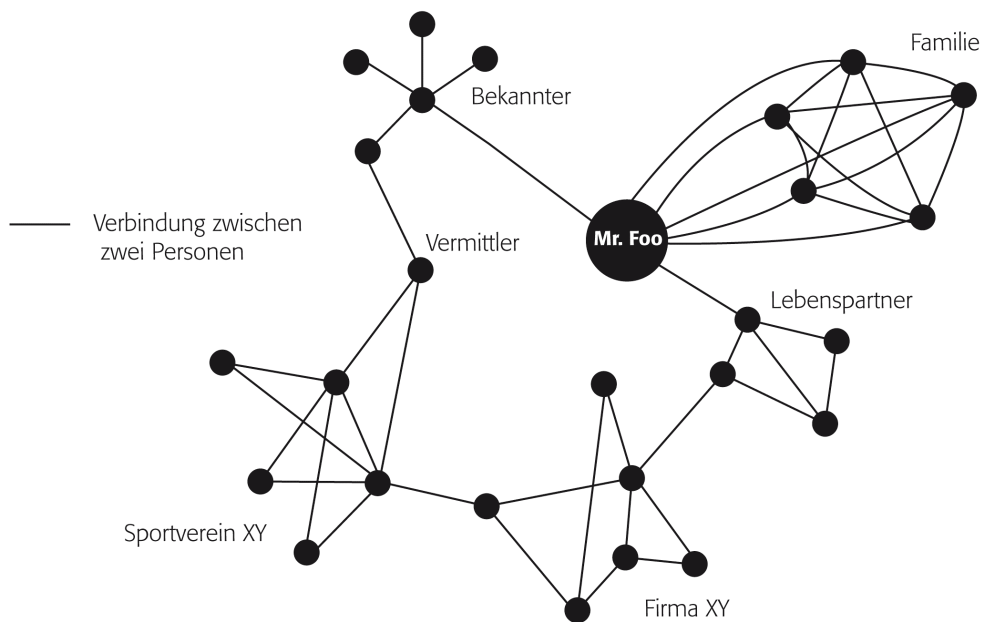


Abb. 1 – Soziales Netzwerk – Quelle: <http://www.weandx.de/social-communities>

---

<sup>2</sup> Kadushin 2004, S.3

<sup>3</sup> Gerhardter 2001, S.1

<sup>4</sup> Wasserman und Faust 1994, S. 20

# SOZIALE NETZWERKE

---

## 1.3 Entstehung

Menschen bilden von Natur aus Gruppen, die auf Anziehungskraft und Know-How basieren. Man gruppiert sich also mit anderen Individuen, mit welchen man Interessen teilt. Viele von uns gehören schon seit früher Kindheit Netzwerken an, die sich organisch formen und mit dem Lebensablauf mitbestehen.

## 1.4 Netzwerkformen

Die simpelste Form eines Netzwerkes besteht aus zwei Knoten („nodes“) und einem Seil („tie“), welches diese verbindet. In der sozialen Netzwerkanalyse steht der Begriff Knoten für die individuellen Akteure innerhalb des Netzes, die durch die Seile miteinander verbunden werden. Diese Seile, oder auch Abhängigkeiten, können unterschiedlicher Natur sein (Bsp. Freundschaft/Verwandtschaft oder auch Wissen, Prestige etc.). Dadurch entstehen oftmals sehr komplexe Strukturen. Je mehr Seile existieren und entstehen, desto mehr Knoten werden hinzugefügt und desto rapider steigt der Umfang des Netzwerkes.



Abb. 2 - Form des einfachsten sozialen Netzwerkes - Quelle: Kadushin 2004, S1

Die obige Abbildung stellt die einfachste Form eines Netzwerkes nach Kadushin dar.

*„The simplest network contains two objects, 1 and 2, and one relationship that links them. Nodes 1 and 2, for example, might be people, and the relationship that links them might be ,are*

## SOZIALE NETZWERKE

---

*standing in the same room..“*<sup>5</sup>

Anhand des Beispiels der einfachsten Form eines Netzwerkes wären in diesem Fall die beiden Knoten 1 und 2, Person A und B und das Seil, welche diese beiden Knoten verbindet eine Gemeinsamkeit durch die sich eine Verbindung herstellen lässt.

In der Netzwerktheorie bestehen innerhalb der einfachsten Form eines sozialen Netzwerkes zwei unterschiedliche Formen der Netzwerkrichtungen („*directional relationships*“): beidseitige Netzwerke („*non-directional*“) und einseitige Netzwerke („*symmetrical*“).<sup>6</sup>

Wenn das verbindende Seil von Person A zu Person B auch in der entgegengesetzten Richtung funktioniert, spricht man von einem beidseitigen Netzwerk.

Netzwerke, in welchen die einzelnen Individuen durch mehrere Seile verbunden sind werden in der sozialen Netzwerkanalyse als „*Multiplex-Beziehungen*“ bezeichnet.

Beidseitige Seile zwischen den Knoten sind essentiell für die Entstehung von Netzwerken, da sich aus drei zwar verbundenen, jedoch einseitigen Knoten kein Netz bilden kann.

*„[...] but information must be available about the connections between these people or organizations. Otherwise, there is no network to analyze.“*<sup>7</sup>

Die Form eines sozialen Netzwerkes hilft also herauszufinden, ob das Netzwerk hilfreich für seine Akteure ist.

Nach Granovetter werden kleinere, engere Netzwerke mit starken Verbindungen („*strong ties*“) als weniger hilfreich eingestuft als Netzwerke mit vielen losen Verbindungen („*weak ties*“) zu Individuen außerhalb des Netzwerkes<sup>8</sup>, wohingegen viele offene Netzwerke mit losen Seilen und sozialen Verbindungen ihren

---

<sup>5</sup> Kadushin 2004, S. 3

<sup>6</sup> Vgl. Kadushin 2004, S.2

<sup>7</sup> Kadushin 2004, S.4

<sup>8</sup> Vgl. Granovetter 1983, S.201

## SOZIALE NETZWERKE

---

"Knoten" öfter neue Ideen und Möglichkeiten bringen als enge Netzwerke mit vielen starken Seilen. Er definiert dies wie folgt:

*„[...] our acquaintances (weak ties) are less likely to be socially involved with one another than are our close friends (strong ties).“<sup>9</sup>*

Eine Gruppe von Freunden, welche also nur unter sich bleiben, teilen sich bereits alles vorhandene Wissen und alle Möglichkeiten. Wohingegen eine Gruppe aus Individuen mit Verbindungen in andere soziale Welten eher die Möglichkeit hat, an einen größeren Pool aus Informationen zu kommen.

Für den individuellen Erfolg ist es von Vorteil, Verbindungen in viele andere Netzwerke zu haben anstatt viele Verbindungen innerhalb eines einzelnen Netzwerkes. Darüber hinaus können diese Individuen Einfluss darauf haben, dass sich mehrere Netzwerke mit dem eigenen verbinden.

Soziale Netzwerke werden in zwei Typen unterschieden: Egozentriert und Soziozentriert.

Kadushin kam zu folgenden Definitionen dieser beiden Formen:

*„Ego-centric networks are those networks that are connected with a single node or individual, for example, my good friends [...] these connections must not only be lists of people or organizations, but information must be available about the connections between these people or organizations.“<sup>10</sup>*

*„Socio-centric networks are [...] networks in a box. Connection between children in a classroom, between executives or workers in an organization are closed system networks and the ones most often studied in terms of the fine points of network structure.“<sup>11</sup>*

---

<sup>9</sup> Granovetter 1983, S. 201

<sup>10</sup> Kadushin 2004, S.4

<sup>11</sup> ebenda

# SOZIALE NETZWERKE

---

Die soziale Netzwerkanalyse geht bei egozentrierten Netzwerken von dem Individuum im Zentrum aus und analysiert daraufhin seine Beziehungen innerhalb des Netzwerkes.

In soziozentrierten Netzwerken hingegen nimmt ein nicht Ego-Element den Platz im Zentrum ein.

Die Größe eines gewöhnlichen egozentrierten Netzwerkes beläuft sich nach Robin Dunbar auf 150 Knoten<sup>12</sup>. Anhand von Untersuchungen der Gruppengröße, in welchen Säugetiere leben und dem Zusammenhang dessen mit dem Gehirnaufbau, projizierte er dies auf die Menschheit und kam zu dem Schluss, dass sich aus diesem Wert die Dunbar-Zahl ergab - 150, die maximale Gruppengröße für Menschen.

## 1.5 Netzwerkmessung der Sozialstruktur am sozialen Kapital

Netzwerke im soziologischen Sinne dienen also größtenteils der Messung des sozialen Kapitals, also der „[...] *Gesamtheit der aktuellen und potenziellen Ressourcen, die mit dem Besitz eines dauerhaften Netzes von mehr oder weniger institutionalisierten Beziehungen gegenseitigen Kennens oder Anerkennens verbunden sind; oder anders ausgedrückt, es handelt sich dabei um Ressourcen, die auf der Zugehörigkeit zu einer Gruppe beruhen.*“<sup>13</sup>, dem Wert den ein Individuum durch das Netzwerk erhält.

Die Messung der Sozialstruktur erfolgt hierbei an unterschiedlichen, auf zwei differenzierten Ebenen: der Mikro/Meso-Ebene und der Makro-Ebene (Vgl. Abb. 3). Während die Untersuchungen auf der Mikroebene sich auf "*friends, colleagues, and more general contacts through whom*

*you receive opportunities to use your financial and human capital*"<sup>14</sup> beschränken, beschäftigen sich die Beobachtungen des Sozialen Kapitals auf der Makroebene grundsätzlich mit „[...] *formalen und inhaltlichen Ähnlichkeiten der Systeme niedrigerer Ordnung [...], die in der Subkultur oder der ganzen Kultur bestehen oder bestehen*

---

<sup>12</sup> Vgl. Dunbar 1993, S. 681-735

<sup>13</sup> Bourdieu 1983, S.190

<sup>14</sup> Burt 1992, S.9



# SOZIALE NETZWERKE

---

*könnten, einschließlich der ihnen zugrunde liegenden Weltanschauungen und Ideologien“<sup>15</sup>.*

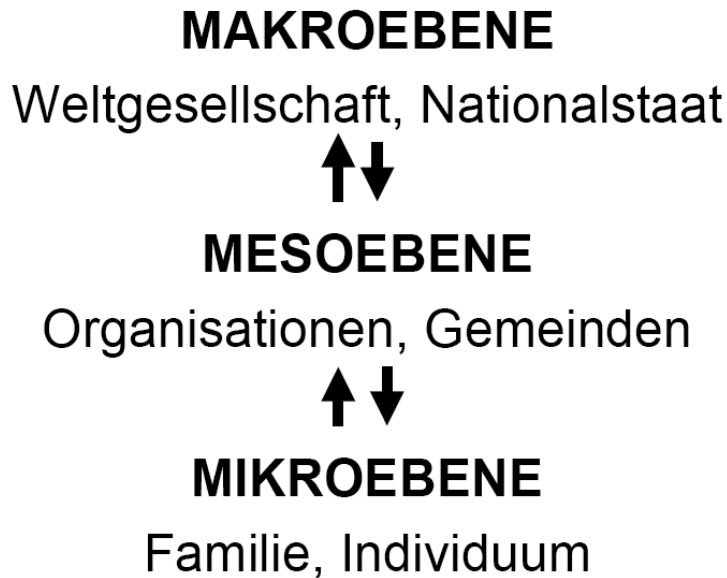


Abb. 3 - Sozialstrukturen -  
<http://www.suz.uzh.ch/nollert/soznetzwerke.pdf>

## 1.6 Netzwerkunterscheidungen

Eine andere Form der Unterscheidung nach Ibarra besteht zwischen „*formellen*“ und „*informellen*“ Netzwerken<sup>16</sup>. Hierbei beschreiben informelle Netzwerke weniger stark strukturierte Netzwerke, welche jedoch „*stärker sozialen Zwecken dienlich sind*“<sup>17</sup> und eine wichtigere Rolle für soziale Kommunikation spielen als formelle Netzwerke. Formelle Netzwerke hingegen sind eher präsent, um eine Gruppe von Personen zu verbinden, die ein gemeinsames Ziel zu erreichen versuchen (wie z.B. Arbeitskontakte).

Pappi unterschied hingegen Netzwerke in „*partielle*“ und „*totale*“. „*Totale Netzwerke unterscheiden sich insofern von partiellen Netzwerken, als dass alle Möglichen Beziehungen zwischen den Akteuren betrachtet werden. Partielle Netzwerke hingegen schränken*

---

<sup>15</sup> Bronfenbrenner 1981, S.42

<sup>16</sup> Vgl. Ibarra 1993, o.S

<sup>17</sup> Bastians 2001, S.2

# SOZIALE NETZWERKE

---

*sich auf einen bestimmten Typ ein*<sup>18</sup>. Partielle Netzwerke sind also Teilnetzwerke, welche sich nur auf einen bestimmten Teil der sozialen Kontakte ausbreiten (wie z.B. freundschaftliche Beziehungen).

Totale Netzwerke hingegen umfassen alle momentan vorhandenen Netzwerke (wie z.B. arbeitsbedingte Kontakte oder auch Kontakte die durch gemeinsame Hobbys vorhanden sind).

Weiterhin können nach Schenk soziale Kontakte in drei verschiedene Gruppen sortiert werden.<sup>19</sup>

- Persönliche Beziehungen - *„Kontakte im Familien-, Freundschafts-, und Bekanntenkreis“*
- Kategoriale Beziehungen - Beziehungen, welche durch *„[...] den kommunikativen Gebrauch sozialer Stereotypisierungen (Schicht, Ethnie)“* entstehen
- Strukturelle Beziehungen - Beziehungen, die aufgrund von *„[...] sozialen Positionen und Rollen, die Menschen in Organisationen ausfüllen“* entstehen

Diesen unterschiedlichen Gruppen ist es jedoch selbstverständlich möglich sich zu überlappen, wenn zum Beispiel eine strukturelle Beziehung durch regelmäßigen Kontakt und gemeinsame Interessen zu einer persönlichen Beziehung wird.<sup>20</sup>

## 1.7 Netzwerkfunktionen

Die unterschiedlichen Funktionen sozialer Netzwerke wurden 1989 von Kardorff dargelegt.<sup>21</sup> Er differenziert zwischen zwei Funktionsarten: den Funktionen *„für das Gemeinwesen“* und den

---

<sup>18</sup> Herrmann 1999, S. 379 (Vgl. Pappi 1987)

<sup>19</sup> Vgl. Schenk 1983, o.S.

<sup>20</sup> Vgl. Bastians 2004, S.3

<sup>21</sup> Vgl. Kardorff 1989, S. 39f

# SOZIALE NETZWERKE

---

Funktionen für die „*Mitglieder sozialer Netzwerke*“. Kardorff definiert die Vorteile für Mitglieder sozialer Netzwerke wie folgt:

- *„Vermittlung sozialer Kontakte und Sicherung des Informationsflusses*
- *emotionale Unterstützung*
- *Beziehungskonstanz, Vertrauen, Erwartbarkeit, Verlässlichkeit*
- *wechselseitige Wertschätzung*
- *Reziprozität*
- *zeitliche, soziale und gefühlsmässige Erreichbarkeit*
- *kognitive Orientierung, Umgebungsorientierung, Vermittlung von Einsicht; Anregungen zur Problemlösung, Tips, Hinweise, Informationen*
- *instrumentelle Hilfen, wie Dienstleistungen und materielle Unterstützung*
- *Vorbildfunktion, Motivation, Herausforderung*
- *Hilfe bei der Symptomkontrolle [...]*
- *Pufferfunktion, Abfederung von emotionalem, sozialem und körperlichem Stress“*

## **1.8 Netzwerkmessung des sozialen Wertes für das Individuum**

Der soziale Wert von Netzwerken kann wiederum an unterschiedlichen Stellen gemessen werden: Der Netzwerkgröße, der Dichte, der Multiplexität und an der „*Diversitätsmasse für Attributdaten der Alteri*“.<sup>22</sup> (Vgl. Abbildung 4)

---

<sup>22</sup> Jansen 1999, S.99ff

# SOZIALE NETZWERKE

Tabelle 7: Univariate Verteilungen der Netzparameter

Variable	Ausprägung	%	Mittelwert	Standardabweichung	N
<b>Größe</b>			3.13	2.04	899
<b>Netzwerk- generatoren</b>					
<b>Dichte</b>	0.00	1.4	5.29**	1.16	646*
	0.01-0.25	0.9			
	0.26-0.50	8.0			
	0.51-0.75	14.3			
	0.76-0.99	7.4			
	1.00	68.0			
<b>Alters- heterogenität</b>	1.00	0.8	4.41**	0.79	646*
	0.76-0.99	-			
	0.51-0.75	8.0			
	0.26-0.50	38.2			
	0.01-0.25	50.5			
	0.00	1.7			
<b>Bildungs- heterogenität</b>	1.00	0	4.98**	0.94	646*
	0.76-0.99	1.4			
	0.51-0.75	5.3			
	0.26-0.50	21.1			
	0.01-0.25	37.9			
	0.00	34.4			
<b>Multiplexität</b>	0.00		.743	0.20	899
	0.01-0.25	1.0			
	0.26-0.50	17.7			
	0.51-0.75	42.1			
	0.76-0.99	13.1			
	1.00	27.1			
<b>Stärke</b>	0.00	3.4	.894	0.09	899
	0.01-0.25	-			
	0.26-0.50	.1			
	0.51-0.75	7.8			
	0.76-0.99	64.1			
	1.00	28.0			

\* Berechnung nur Netzwerke  $\geq 2$  Personen  
 \*\* bezogen auf Skalenpunkte 1 bis 6.

Abb. 4 – Messung von Netzwerken – Schenk 1995,S.107f

## 1.9 Messwerkzeuge

Durch spezielle Hilfsmittel wie Namensgeneratoren<sup>23</sup>, Namensinterpretatoren, Verfahren<sup>24</sup> oder Positionsgeneratoren<sup>25</sup> ist es Forschern möglich, diese Gruppen zu analysieren und zu verstehen.

Die Möglichkeit der Analyse durch Namensgeneratoren brachte der sozialen Netzwerkanalyse einen erheblichen Vorteil in der Auffassung und Verwertung von Daten.

Diese Namensgeneratoren bestehen in zwei unterschiedlichen Formen, die sich hauptsächlich in den Fragen differenzieren, welche den Netzwerkkomponenten gestellt werden.

<sup>23</sup> Vgl. McCallister & Fischer 1978, o.S.

<sup>24</sup> Vgl. Wellmann, Fischer, Burt

<sup>25</sup> Vgl. Lin

# SOZIALE NETZWERKE

---

Hierbei wird zwischen Globalfragen und soziometrischen Fragen unterschieden. Globalfragen beziehen sich auf allgemeine, vollständige Gruppen, wohingegen soziometrische Fragen eher auf die Individuen an sich eingehen<sup>26</sup>.

Ein Beispiel eines Namensgenerators ist das Verfahren nach McCallister und Fischer. Dieses Verfahren wurde 1987 zur Untersuchung von Kernnetzwerken erstellt und befasst sich stark mit dem sozialen Kapital innerhalb von Netzwerken.

Das Verfahren umfasste acht unterschiedliche Fragen zur Definition dieses Kernnetzwerkes wie zum Beispiel:

- „Mit wem sprechen Sie über persönliche Probleme?“
- „Von wem könnten Sie sich eine größere Geldsumme leihen?“

Weitere Verfahren zur Messung von sozialen Netzwerken entwickelt von Burt oder auch Kecskes & Wolf beschäftigten sich hingegen mit anderen Werten der Netzwerke für die Individuen.

## 1.10 Netzwerkbildung und die soziale Homophilie

Netzwerke bilden sich im Alltag, sei es in der Schule, bei der Arbeit oder bei Freizeitbeschäftigungen. Dort werden Kontakte geknüpft, welche sich durch Kommunikation zwischen den Individuen zu Netzwerken bilden.

Bei der Bildung dieser Netzwerke spielt die soziale Homophilie eine grosse Rolle. Diese wird definiert wie folgt:

*„Homophily is defined as having one or more common social attributes, like the same social class. More technically, pairs can be said to be homophilous if their characteristics match in a proportion greater than expected in the population from which they are drawn or the network of which they are a part“<sup>27</sup>*

Soziale Homophilie entwickelt sich aus einer Kombination aus

---

<sup>26</sup> Vgl. Bastians 2001, S.4

<sup>27</sup> Kadushin 2004, S.5 (Vgl. Verbrugge 1977)

## SOZIALE NETZWERKE

---

räumlicher Nähe, einem geteilten sozialen Status<sup>28</sup>, Alter und Geschlecht. Diese Ähnlichkeiten sind ein wichtiger Bestandteil, um einfach und schnell Kontakte zu knüpfen und Netzwerke zu bilden. Diese Kontakte sind auch stärker je mehr Gemeinsamkeit in der sozialen Homophilie der einzelnen Individuen bestehen.

*„Individuals are more likely to be friends if they are geographically close“<sup>29</sup>*

*„[...] proximity is important for friendship formation as it establishes the boundaries within which they choose friends.“<sup>30</sup>*

Soziale Homophilie ist also ein wichtiger Punkt um die Festigkeit des Netzwerkes zu garantieren.

*„Participation in the same activities increases the frequency of social interaction and provides social support in a wide variety of aspects of social life.“<sup>31</sup>*

Freundschaften bzw. Bekanntschaften resultieren also größtenteils aus gemeinsamen sozialen Aktivitäten.

Beispielsweise sind Arbeitskontakte, welche sich in der unmittelbaren Nachbarschaft befinden stärker miteinander verbunden als alte Schulfreunde, die sich in anderen Städten oder gar Ländern aufhalten.

Das Alter spielt hierbei eine wichtige Rolle, da sich die einzelnen Personen zu dieser Zeit auf der selben Entwicklungsstufe - im selben Lebensabschnitt - befinden . Aus diesem Grund existieren mehr ähnliche Interessen, welche Grundlage für tägliche Kommunikation sind.

Diese Homophilie innerhalb von sozialen Beziehungen wird in einem zwei Schritte Prozess definiert. Sie ist ein Ergebnis aus räumlicher

---

<sup>28</sup> Vgl. Mesh 2000, o.S.

<sup>29</sup> Kadushin 2004, S.4 (Vgl. Feld and Carter 1998)

<sup>30</sup> Mesh 2000, o.S.

<sup>31</sup> ebenda

## SOZIALE NETZWERKE

---

Nähe und geteiltem sozialen Status. Sobald sich Individuen mit einem ähnlichen sozialen Status treffen, wird sich eine Beziehung zwischen diesen eher entwickeln. Ein vergleichbarer sozialer Status mit ähnlichen geteilten Lebenserfahrungen, Informationsbedarf, Kommunikation und sozialer Unterstützung bindet stärker.<sup>32</sup>

*„Once individuals who share social status have met, social attraction and relationship formation will be more likely because social statuses are associated with sharing similar life experiences and similar needs for information, communication, activities, and social support“*<sup>33</sup>

Die Qualität dieser homophilen Beziehungen ist stärker, ergo besser für den individuellen Erfolg. Im Kontrast dazu werden Beziehungen, in welchen die Individuen keine oder kaum soziale Homophilie vorweisen eher als instabile Beziehungen bezeichnet. Die Qualität und Stärke einer sozialen Bindung hängt also davon ab wie viel Zeit man miteinander verbringt und wie stark die emotionale Nähe ist.

Netzwerke wachsen im Lebensablauf zunächst mit dem Lebensalter bis sie mit der Zeit mehr vom Geschlecht und von sozialökonomischen Bedingungen abhängig werden, in denen die Beteiligten leben (z.B. Beruf). Personen mit niedrigem Status, geringer Bildung und einem geringen Einkommen haben weniger umfangreiche Netzwerke, da diese größtenteils und wenn dann ausschließlich aus Verwandtschaft bestehen. Netzwerke die reich an Ressourcen sind fördern dahingegen Sicherheit und Gesundheit. Ein wichtiger Faktor innerhalb des persönlichen Netzwerkes sind Vertrauenspersonen, die sich meistens innerhalb der Verwandtschaft oder eines frühen Freundschaftskreises befinden und über den gesamten Lebenslauf bestehen bleiben. Diese Personen bilden oftmals mit dem Hauptakteur gemeinsam den Kern des Netzwerkes, da Vertrauen eine starke Grundlage für Interaktion besitzt und diese bestehen bleibt. Hinzukommen die vorher

---

<sup>32</sup> Vgl. Suiter, Pillemer & Keeton 1995, o.S.

<sup>33</sup> ebenda

## SOZIALE NETZWERKE

---

angesprochenen Faktoren der sozialen Homophilie, da von diesen Vertrauenspersonen eher Hilfe und Ratschläge angenommen werden als von Personen am Rande des Netzwerkes.

### 1.11 Zusammenfassung

Summierend lässt sich also festhalten, dass soziale Netzwerke den Akteuren Möglichkeiten bieten, die ohne diese nicht entstehen würden. Sie bieten soziale Funktionen und helfen beim Erreichen eines sozialen Kapitals, sind jedoch in ihrer Größe und in ihrem Zusammenhalt unterschiedlich.

Netze festigen sich durch lang anhaltende soziale Beziehungen, wobei das gemeinsame Erleben, die Kommunikation und die Häufigkeit der internen Interaktion eine große Rolle spielt.

Weiterhin fand eine Studie heraus, dass Glück netzwerkintern funktioniert. Wenn also eine Person innerhalb des Netzwerkes glücklich ist, wird dieses auf nahe stehende Freunde übergreifen. Diese haben eine 25 Prozent höhere Chance auch glücklich zu sein. Zusätzlich besagt die Studie, dass Personen, die sich im Mittelpunkt des Netzwerkes befinden, in der Zukunft größere Chancen haben glücklicher zu werden als Person an den Außenrändern der Netzwerke. Da diese Personen im Mittelpunkt des Netzwerkes mehr Kontakte besitzen und auch eine größere Chance haben öfter von glücklichen Verbindungen angesteckt zu werden als Personen am Rand, welche tendenziell eher weniger Kontakte besitzen.<sup>34</sup>

Soziales Netzwerken beschreibt also die Aufrechterhaltung und Weiterbildung von Netzwerken durch Kommunikation und regelmäßigem Kontakt.

---

<sup>34</sup> Vgl. Fowler 2008, o.S.



# SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

## 2. Soziale Netzwerke Online / Online Communities

### 2.1 Einleitung

Heutzutage, unter dem Aspekt der Globalisierung und der rasend schnellen Entwicklung der Technik, wuchs das Internet genauso schnell mit und entwickelte sich immer weiter. Durch Onlineplattformen wird es den Menschen ermöglicht, schneller Bekanntschaften zu schließen als früher und dies geschieht auch auf eine andere Art und Weise. Wurden früher Bekanntschaften durch Face-to-Face Kommunikation geschlossen, so geschieht dies heutzutage über das Internet und über die darauf vorhandenen Plattformen digital.

Online entstehende soziale Netzwerke führen zum kulturellen Austausch, da das Internet die Möglichkeit bietet, Personen kennen zu lernen, welche sich von einem selbst stark unterscheiden. Durch moderne Mittel wie PCs, Laptop oder auch Handys wird die Möglichkeit geboten, mit einer endlosen Menge von Personen in Kontakt zu treten.

Auf Netzwerkplattformen wird den Nutzern ermöglicht, sich anderen Nutzern zu präsentieren und dadurch ihr Interesse zu wecken.

Soziale Netzwerke zeichnen sich durch das Erstellen eines öffentlichen oder teilöffentlichen Profils innerhalb eines festgelegten Designs und das Verwalten von Kontaktlisten aus anderen Benutzern, mit welchen man verbunden ist, aus<sup>35</sup>.

65 Prozent der Weltinternetpopulation besuchen soziale Netzwerkseiten<sup>36</sup>, welche sich in den letzten Jahren zur 4. beliebtesten Aktivität im Internet entwickelt haben und bei vielen Nutzern in den Tagesablauf integriert werden<sup>37</sup> (Vgl. Abb. 5).

---

<sup>35</sup> Vgl. Boyd 2007, S.3

<sup>36</sup> Vgl. Schmidt 2009, o.S.

<sup>37</sup> Vgl. Nielsen 2009, o.S.

## SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

Rank	Sector	Global Active Reach Dec 08	Global Active Reach Dec 07	% Point Increase in Active Reach
1	Search	85.9%	84.0%	1.9%
2	General Interest Portals & Communities	85.2%	83.4%	1.9%
3	Software Manufacturers	73.4%	72.0%	1.4%
4	Member Communities	66.8%	61.4%	5.4%
5	E-mail	65.1%	62.5%	2.7%

Abb. 5 - Internetnutzung - [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen\\_globalfaces\\_mar09.pdf](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf)

Weltweit existieren hunderte von Netzwerkseiten eingeteilt in unterschiedliche Kategorien.

Ein Großteil der Seiten unterstützt „*the maintenance of pre-existing social networks, but others help strangers connect based on shared interests, political views, or activities*“<sup>38</sup>

Der Punkt, welcher diese Seiten zu etwas einzigartigem macht, ist jedoch nicht allein die Möglichkeit Fremde kennen zu lernen, sondern auch die Möglichkeit, seine sozialen Netzwerke durchsichtig zu machen und auf diesem Weg neue oder alte Freunde über bereits bestehende Freundschaften wieder zu finden.

„*The public display of connections is a crucial component of SNSs. The Friends list contains links to each Friend's profile, enabling viewers to traverse the network graph by clicking through the Friends lists.*“<sup>39</sup>

Ein Großteil der Netzwerkplattformen werden jedoch weniger dazu genutzt, neue Leute kennen zu lernen, sondern eher dazu, mit den Personen, welche sich bereits in deren sozialem Netzwerk befinden, zu kommunizieren<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup> Boyd, 2007, S.1

<sup>39</sup> Boyd 2007, S.3

<sup>40</sup> Ellison, Steinfield, Lampe 2007, S.1ff

# SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

## 2.2 Nachteile der Kommunikation über Social Networks

Nachteilig ist jedoch, dass durch den Fakt der elektronischen textbasierten Übermittlung nicht die Möglichkeit besteht, nonverbale Emotionen zu transportieren. Die kann zu einer gewissen sozialen Anonymität führen, die wiederum zu einem negativen sozialen Einfluss führen kann. Durch diese Anonymität fällt es den Benutzern von Onlineportalen zwar einfacher sich zu öffnen, was jedoch auch auf negative Bahnen gelenkt werden kann. <sup>41</sup>

Weiterhin ist es oftmals der Fall, dass Benutzer von Onlinekommunikationsplattformen ihre Offline Probleme und Sorgen mit in ihre Online Welt nehmen und dadurch die Kommunikation mit anderen Individuen stören, da diese ohne mit der Offline Welt der Person vertraut zu sein, diese Probleme schlecht nachvollziehen können .

Positive Aspekte dieser anonymen Kommunikation existieren dennoch. Nähe und Intimität wird schneller entwickelt, da die Individuen sich nicht persönlich kennen und aus diesem Grund mehr von sich selber preisgeben.

Der Unterschied zwischen Online und Offline Kommunikation liegt also darin, dass Onlinekommunikation vorteilhafter für Informationsaustausch und Routine ist, während Offlinekommunikation eine bessere Plattform bietet, um über Themen zu kommunizieren, die eher sozialen und emotionalen Inhalt enthalten.

## 2.3 Grundgerüst des Aufbaus

Obwohl sich diese Seiten im Laufe der letzten Jahre immer weiterentwickelt haben, blieb das äußere Grundgerüst jedoch gleich. Dieses besteht aus einem Profil, welches eine Liste von Kontakten innerhalb derselben Netzwerkseite enthält. Profile sind einzigartige Seiten, generiert aus Antworten auf Fragen, welche der Nutzer bei Anmeldung auf dem Portal zu beantworten gebeten wird.

*„The profile is generated using the answers to these questions,*

---

<sup>41</sup> Vgl. Luontola 2009, o.S.

## SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

*which typically include descriptors such as age, location, interests, and an "about me" section.*<sup>42</sup>

Weiterhin enthalten Profile die Möglichkeiten, Bilder und Videos hochzuladen und das Aussehen des Profiles zu verändern. Auf einigen Plattformen ist es sogar möglich, zusätzlich Module hinzuzufügen, um das eigene Profil zu erweitern.<sup>43</sup>

Eine Möglichkeit der Kommunikation auf Onlineplattformen ist die der Kommentare. Hierbei wird eine Nachricht auf dem Profil des Freundes hinterlassen, die jedoch auch sichtbar ist für jeden der dieses Profil ansehen kann und will. Zusätzlich bieten viele Plattformen ein PM<sup>44</sup>-System ähnlich zu Emails.

Auf Facebook, dem beliebtesten Online Netzwerk, ist es weiterhin möglich, sich mit seinen Freunden per Chat zu unterhalten (Vgl. Abb. 6).

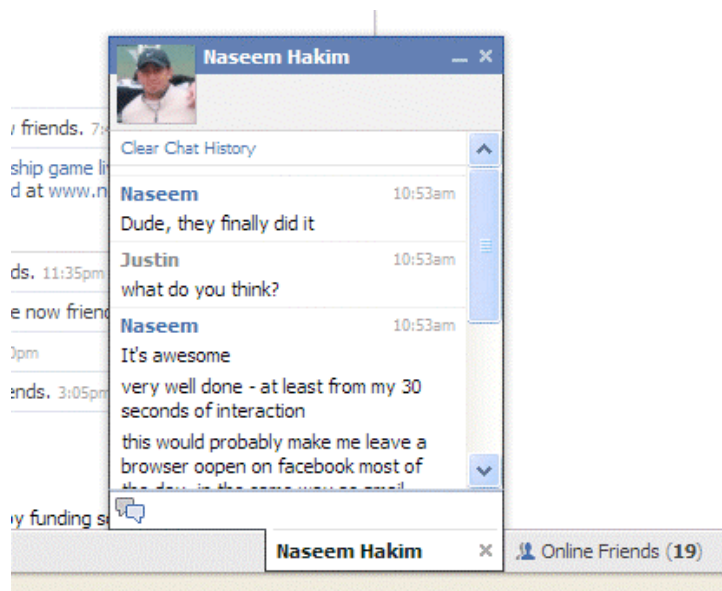


Abb. 6 – Facebook Chat - <http://www.k-director.com/blog/facebook-chat-officially-launches-screenshots/>

---

<sup>42</sup> Boyd 2007, S.3

<sup>43</sup> Vgl. Boyd 2007, S.3

<sup>44</sup> Personal Message

# SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

## 2.4 Geschichte / Entstehung

Das erste erkennbare Onlinenetzwerk SixDegree.com, auf welchem man Profile erstellen, seine Freunde auflisten und später auch die Freundeslisten anderer betrachten konnte, wurde im Jahr 1997 gegründet. SixDegrees.com bestand nur bis zum Jahr 2000, da es sich finanziell nicht halten konnte. Die Gründer der Seite erklärten dies mit der Vermutung, dass SixDegrees einfach seiner Zeit voraus war, da zu dieser Zeit zwar vermehrt Benutzer das Internet nutzten, diese jedoch nicht genügend Personen in ihrem Netzwerk hatten, die auch online anzutreffen waren.<sup>45</sup>

Ryze.com war daraufhin 2001 das erste Netzwerk, welches expliziter auf berufliche Netzwerke einging (vergleichbar mit Xing heutzutage).<sup>46</sup>

Friendster (gegründet 2002) war eine der ersten Netzwerkplattformen, die bekannter wurde als alle ihre Vorgänger. Der Sinn und Zweck von Friendster bestand eher darin, im Gegensatz zu Datingseiten Freunde zusammen zu bringen als neue Freunde zu finden<sup>47</sup>. Die Gründer waren der Meinung, dass Freunde von Freunden bessere Beziehungspartner abgeben würden als Fremde, welche man auf Datingseiten kennen lernt<sup>48</sup>. Friendster wurde sehr schnell bekannt und die Benutzerzahl wuchs. Das brachte jedoch auch die Probleme mit sich. Die Server, auf denen Friendster, lief waren alt und konnten der Belastung durch die schnell wachsende Menge an Benutzern nicht standhalten. Hinzu kam, dass das "sammeln" von Freunden, welche man weder kannte noch jemals sich mit ihnen unterhalten hatte, um den eigenen Popularitätsgrad zu steigern, bei vielen Benutzern auf Unverständnis traf und viele derer schon bald die Community verließen<sup>49</sup>.

Ab 2003 wurde eine Vielzahl von Onlinecommunitys (z.B.: Xing,

---

<sup>45</sup> Vgl. Boyd 2007, S.4

<sup>46</sup> Vgl. <http://www.ryze.com/faq.php>

<sup>47</sup> Vgl. O`Shea 2003, o.S.

<sup>48</sup> Vgl. Boyd 2007, S.7

<sup>49</sup> Vgl. <http://techcrunch.com/2006/02/02/friendster-recapitalized/>

## SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

Flickr, LastFM, MySpace) gegründet, die mit dem früheren Erfolg von Friendster mitzuhalten versuchten und dieses Ziel teilweise auch erreichten.

Die Gründer von Myspace (2003) gründeten diese Plattform mit der Intention, das Publikum anzulocken, das vorher Friendster verlassen hatte. Was ihnen auch gelang. Durch die große Anzahl von Mitgliedern wuchs MySpace schnell und wurde bekannt. Der Unterschied von Myspace zu früheren Netzwerkplattformen war die Möglichkeit sich als Musikband Profile zu erstellen. Dies ermöglichte die Kontaktaufnahme und den Austausch zwischen Bands und Fans, was wiederum Myspace populärer machte.

2004 begann der große Myspace-Boom. Er zog viele Teenager und teilte Myspace in drei Benutzergruppen ein, die sich jedoch nicht verbinden ließen: Teenager, Ex-Friendster Member (welche zu dem Zeitpunkt ihr Studium bereits beendet hatten) und Bands.

Als daraufhin 2005 Myspace an die "News Corporation" verkauft wurde, ging es stetig bergab. Myspace wurde beschuldigt, sexuelle Interaktionen zwischen Teenagern und Erwachsenen zu fördern, wodurch das Bild nach außen hin beschmutzt wurde und immer mehr Mitglieder Myspace verließen<sup>50</sup>.

Das derzeit beliebteste Onlinenetzwerk Facebook wurde im Jahr 2004 gegründet, damals jedoch noch als interne Community für Harvard Studenten. Jedoch wurde es mit der Zeit auch für Studenten anderer Universitäten geöffnet und daraufhin 2005 für das breite Publikum.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Vgl. <http://www.consumeraffairs.com/news04/2006/02/myspace.html> (2006)

<sup>51</sup> Vgl. Yadav 2007, o.S.

## SOZIALE NETZWERKE ONLINE

---

### **2.5 Zusammenfassung**

Onlinenetzwerke sind also größtenteils als Mittel zur Kommunikation zu sehen und weniger, um Individuen mit ähnlichen Interessen zu finden. Aus diesem Grund werden sie auch als egozentrierte Netzwerke bezeichnet, da das Individuum im Mittelpunkt steht.

Ein Großteil der Onlinenetzwerke wird, wie zuvor angesprochen, eher dazu benutzt, um einfacher Kontakt zu seinen Offline Freunden und Bekanntschaften zu halten als neue Freunde zu finden.

Diese Onlinekontakte sind schwächer als Offlinebekanntschaften, besitzen jedoch immer Gemeinsamkeiten, da sie sich über diese auf einem Großteil der Netzwerkseiten kennen lernen.

### 3. Web 2.0 und Social Software

#### 3.1 Social Software

Vergleichen lässt sich die Entwicklung der Interaktion innerhalb von MMORPGS an dem Fortschritt des Internets. Dies hängt unter anderem auch damit zusammen, dass diese beiden Entwicklungsstränge zeitlich parallel verlaufen.

Seitdem das Internet sich in Richtung Web 2.0 entwickelt hat, wodurch sich die Kommunikations-, Interaktions- und Darstellungsmöglichkeiten für personelle Individuen stark weiter bildeten.

Im Gegensatz zu den Tendenzen des frühen Internets, in welchen Email Services, IRC<sup>52</sup> oder auch MUDs<sup>53</sup> eingeschränkte Interaktionsmöglichkeiten zwischen Individuen boten, entwickelte sich das Internet in den letzten Jahren weg von reiner Interaktion und hin seinen Benutzern Partizipationsmöglichkeiten zu bieten.

Der 2002 aufgekommene Begriff "Social Software" beschreibt die Richtung, in welche sich das heutige Internet entwickelt.

*"Social Software can be loosely defined as software which supports, extends, or derives added value from, human social behaviour - message-boards, musical taste-sharing, photo-sharing, instant messaging, mailing lists, social networking"<sup>54</sup>*

Jedoch entwickelte sich auch die Tendenz *"to include email, discussion lists or message boards under the umbrella of Social Software. And to a certain degree, they are social interaction tools too"*.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Internet Relay Chat - Chatprogramm

<sup>53</sup> MUD steht für die Begriffe „Multi-User“ oder „Multiple-User“ sowie „Dungeon“ bzw. „Dimensin“ oder „Domain“ oder „Dialog“. Vgl. Götzenbrucker/Löger 2000, S.244

<sup>54</sup> Coates 2005, o.S.

<sup>55</sup> Avram 2006, o.S.



## WEB 2.0 / SOCIAL SOFTWARE

---

Nach Stowe Boyd<sup>56</sup> besteht Social Software aus folgenden Elementen:

- Support for conversational interaction between people or groups*
- Support for social feedback*
- Support for social networks*

Durch Social Software besteht für Benutzer des Internets die Möglichkeit aktiv an Veränderungen in diesem mitzuwirken. Insbesondere auf, von Wikipedia ausgehenden, unterschiedlichen Wikis ist die Partizipation der Benutzer unumgänglich.

Die Vernetzung der User besitzt bei Social Software einen hohen Stellenrang, welche sich jedoch in unterschiedlichen Formen unterscheiden. Auf Weblogs oder Photosharingseiten „sind die Verbindungsmöglichkeiten der Kommunikationsteilnehmer auf die Kommunikationskonstellation ‚einer an viele‘ festgelegt“<sup>57</sup>. Wird hingegen über Email, oder private Messages kommuniziert bezeichnet man dies als „‚einer an einen‘-Verbindung“. Die Entwicklung der Social Software zeigt auf Verbindungen „viele an viele“ (Foren, Chats, Online Communities) hin, da ohne diese Verbindung kein Netzwerk zwischen den Individuen zu stande kommen kann.<sup>58</sup>

Durch die steigenden Veränderungen die das Internet die letzten Jahre mit sich gezogen hat, ermöglichten sich den Benutzern neue Möglichkeiten der Interaktion und Partizipation. Die Benutzung des Internets wurde vereinfacht, was Millionen von Menschen anzog, die heute mit dem Internet verbunden sind.

Diese Veränderungen lassen sich auch auf andere Bereiche projizieren, welche direkt oder indirekt mit der Entwicklung des Internets verbunden sind.

---

<sup>56</sup> Boyd 2005, o.S.

<sup>57</sup> Thiedeke 2004, S. 24

<sup>58</sup> Vgl. Jörissen 2007, o.S.

### 3.2 Web 2.0 Entwicklung in MMORPGs

Auch in MMORPGs lässt sich diese Entwicklung beobachten. Dort wo früher die Kommunikation zwischen den Spielern stark eingeschränkt war, ergeben sich heute viele neue Möglichkeiten.

Als die ersten Multiplayer Spiele erschienen veränderte sich vieles für die Spieler, die sich vorher in Isolation von anderen Spielern alleine durch fiktive Welten bewegten. „Die Programmierer erkannten bei den zumeist strategischen oder taktischen Spielen die Notwendigkeit, einen Chat-Client in ihre Software zu integrieren, um den Teilnehmern die Option zu bieten, mit ihren Gegen- /Mitspielern zu kommunizieren.“<sup>59</sup>

Diese Entwicklung lässt sich bis heute fortsetzen. In den letzten Jahren wurde kontinuierlich neue Software zur Verbesserung der Kommunikation zwischen den Spielern entwickelt und auch die Spielercommunity passte sich an die moderne Social Software des Web 2.0 an. Es wurden Communityseiten gegründet<sup>60</sup> und regelmässig entstehen neue Foren, welche sich mit MMORPGs und deren Inhalt beschäftigen.

So lassen sich also auch Sprachkonferenzsoftware<sup>61</sup> oder spezifische Onlineforen und Communities als Social Software der Onlinespiele bezeichnen.

---

<sup>59</sup> Vgl. Heinecke 2007, S.10

<sup>60</sup> Vgl. X-Char <http://www.xchar.de/>

<sup>61</sup> Vgl. Teamspeak <http://www.teamSpeak.com/>

# ONLINE ROLLENSPIELE

---

## 4. Online Rollenspiele

In diesem Kapitel wird die Entwicklung von Online-Rollenspielen aufgezeigt. Das Pen & Paper-Rollenspiel, welches die Online-Rollenspiele stark geprägt hat, und daraufhin die Geschichte der Multi-User-Dungeons (MUDs) werden vorgestellt.

### 4.1 Pen & Paper-Rollenspiel

Pen & Paper-Rollenspiele unterstehen einem sehr komplexen Regelwerk, welches auf einem Mathematik und Würfelsystem basiert. Es wird ein fiktives Spieluniversum mit dazugehöriger Einführungsgeschichte kreiert, in welcher die Spieler interagieren können.

Jeder Spieler erstellt zu Beginn einen Charakterbogen, in dem die Rasse, Klasse, das Geschlecht und die Grundfertigkeiten gewählt werden. Daraufhin erwürfelt man anhand des Regelwerks letztendlich die Attribute und Fähigkeiten jedes einzelnen teilnehmenden Charakters.

Der zuvor auserwählte Spielleiter bestimmt im Vorfeld die Geschichte und das Abenteuer das die Spieler bestehen müssen. Er sorgt ebenfalls dafür dass die Regeln eingehalten werden.

Während des Spieles ist es die Aufgabe des Leiters die Spielergruppe mit Situationen und Reaktionen der Umwelt zu konfrontieren, er mimt Gegner aber auch Freunde der Gruppe. Durch den Ausgang der Konfrontationen, welche abhängig von Faktoren wie Stärke, Rüstung, Schaden und des Würfelerggebnisses als Zufallselement sind, erhalten die Spieler Erfahrungspunkte (EP). Diese EP können dazu verwendet werden die Charaktere mit neuen bzw. stärkeren Fähigkeiten innerhalb des bestehenden Regelwerks auszustatten.

Das erste Pen & Paper-Rollenspiel entstand in den Vereinigten Staaten im Jahre 1974.

1981 veröffentlichte der Verlag „F&FS-Spiele“ das erste deutschsprachige Rollenspiel: „*Midgard*“<sup>62</sup>.

Das bekannteste Pen & Paper in Deutschland stellt „*Das Schwarze Auge*“ dar, international ist „*Dungeons & Dragons*“<sup>63</sup> am meisten verbreitet.

---

<sup>62</sup> Vgl. Midgard-Online: <http://www.midgard-online.de/>

## 4.2 Multi-User-Dungeons (MUDs)

Die Geschichte der MUDs begann in den späten 70er Jahren. 1979 wurde MUD1 an der Essex University von den zwei Studenten Roy Trubshaw und Richard A. Bartle<sup>64</sup> erschaffen. MUD steht hierbei für „*Multi User Dungeon*“, eine Art Verlies mit vielen Spielern. MUDs sind meist virtuelle textbasierte Abenteuer die den Pen & Paper ähneln. Zu Beginn muss ein Charakter (sogenannter Avatar) erstellt werden.

*„Der Begriff Avatar lässt sich etymologisch auf die hinduistische Philosophie zurückführen, in welcher er die Herabkunft göttlicher Wesen und ihre körperliche Materialisierung im irdischen Leben bezeichnet. Programmierer verwendeten ihn Anfang der 80er Jahre für virtuelle Stellvertreter von Personen in militärisch inspirierten Simulationsspielen des Arpanet. Mit der Entstehung von Chat-Räumen und MUDs im Internet wurde die Bezeichnung Avatar auf die grafische Repräsentationen der NutzerIn übertragen. Dem persönlichen Spielcharakter oder der textbasiert dargestellten realen Person konnte auf diese Weise ein Gesicht und ein Körper auf der Bildschirmoberfläche gegeben werden.“<sup>65</sup>*

Neben Namen müssen Erscheinungsbild, Fähigkeiten und Gegenstände, die dieser Avatar mit sich führt, gewählt werden. Auch hier gibt es das EP-System, mit dem sich Fähigkeiten im Laufe der Zeit erweitern bzw. verändert werden.

Die Aufgaben mit denen die Spieler konfrontiert werden sind meist so ausgelegt, dass es immer mehrere Spieler benötigt um diese zufriedenstellend zu lösen. So ist Kommunikation innerhalb der MUDs unabdingbar.

Die Vorteile der Anonymität, ihre räumliche Ungebundenheit, ihre Internationalität zeichnen sie insbesondere aus. Der Rollenspieler kann selbst an der Gestaltung des jeweiligen Universums mitwirken.

---

<sup>63</sup> Vgl. Liste der Pen & Paper-Rollenspiele: <http://www.pen-paper.net/rpgdb.php>

<sup>64</sup> Vgl. Keegan 1997, o.S.

<sup>65</sup> Bath 2001, o.S.

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

Durch das Aufsteigen der Erfahrungsstufe erhält man mehr Ansehen und Zugang zu Handlungsaktivitäten. Es ist Ziel in der Hierarchie des MUDs aufzusteigen. MUDs versteht man als dynamische, modellierbare Kommunikationsplattform, in der alle Teilnehmer zur Veränderung und Ausbreitung beitragen können.<sup>66</sup> Die Möglichkeiten eines MUDs verglichen mit Pen & Paper-Rollenspielen sind enorm.

MUDs sind ursprünglich textbasierte virtuelle Welten, in der sämtliche Interaktion, Information aus Schriftzeichen bestehen. Hier ein Beispiel:

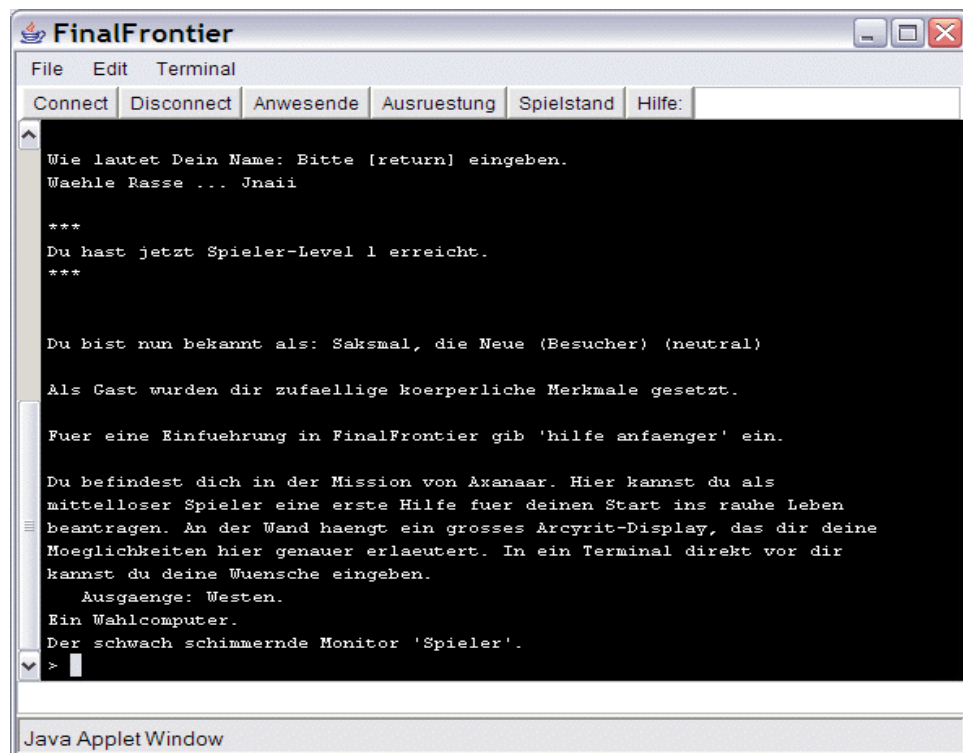


Abb. 7 Beispiel rein textbasierter MUDs <http://aphrodite.iwm-kmrc.de/en2/technik/kommunikation/muds/index.html>

Die virtuellen Spielwelten basieren meist auf mittelalterlichen Geschichten, Mythen und Umwelten. Doch seit den 90er Jahren wurden MUDs thematisch realitätsnäher. Dies war der Einzug der

---

<sup>66</sup> Vgl. Götzenbrucker/Löger 2000, S.245.

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

sog. Social-MUDs<sup>67</sup>. In der Spieler mit modernen Situationen konfrontiert werden. „*Second Life, das momentan wohl bekannteste MUD ist seit 2003 online und wurde vom Unternehmen Linden Lab entwickelt. Es beschreibt eine vom Benutzer gestaltete Welt, in der Menschen, vertreten durch ihre eigens erstellten Avatare, interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können. Einige Hochschulen, insbesondere in den USA, nutzen Second Life in der Lehre und halten dort virtuelle Lehrveranstaltungen ab. Dazu bietet Second Life lokalen Chat, Instant Messaging, Ton- und Bildübertragung, Social-Networking-Funktionen, 3D Konstruktion von Modellen und Physiksimulationen.*“<sup>68</sup>

### 4.3 Die Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ist ein über das Internet spielbares Computerrollenspiel. Der Spieler verbindet sich über ein Clientprogramm auf einen der bereitgestellten Server. Der Client enthält nur solche Daten, die zur Darstellung der Spielwelt nötig sind (Grafik, Objekte, Audio usw.), die Spielmechanik wird auf dem jeweiligen Server verwaltet und verarbeitet.<sup>69</sup>

MMORPGs basieren mit ihren Inhalten meist auf einer Fantasy oder Science-Fiction Welt mit all ihren unterschiedlichen Rassen und Völkern. Das Interagieren und Kommunizieren zwischen den Spielern und den vorhandenen Spielergruppen (s. Gilden, Kapitel 5.3) steht dabei im Vordergrund. Ähnlich wie im Pen & Paper-Rollenspiel oder in den MUDs werden durch das Lösen von Aufgaben (sog. Quests) oder durch das Töten von Monstern, Erfahrungspunkte (EP) und Gegenstände erlangt. Durch den Stufenaufstiegs des Avatars werden neue Fertigkeiten freigeschaltet oder vorhandene verbessert. Gegenstände können selbst benutzt

---

<sup>67</sup> Vgl. Vogelgesang 2000, S.243.

<sup>68</sup> Vgl. E-Teaching-Online: Kommunikation:

<http://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/mud/>

<sup>69</sup> Vgl.: Digital-Environment.net: Die Spielmechanik eines MMORPG verständlich erklärt:

<http://www.digital-environment.net/mmorpg-news/13-11-2006/die-spielmechanik-eines-mmorpg-s-verstandlich-erklart.html>

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

oder durch Anpreisen in einem der vorhandenen Handelschatkanäle oder in einem Auktionshaus verkauft werden.

MMORPGs werden meist von kommerziellen Unternehmen entwickelt. Neben dem Anschaffungspreis (15€-50€), fallen monatliche Grundgebühren für den Spieler an. Diese variieren zwischen 10 und 15 Euro im Monat. Durch die Gebühren werden Wartung und Betrieb der Server, sowie neue Entwicklungen finanziert. Neue Inhalte werden über kostenpflichtige Erweiterungen (Addons) hinzugefügt.

### **4.4 Ein geschichtlicher Abriss der MMORPGs**

Das erste grafische multiuser RPG „Neverwinter Nights“, entwickelt 1991, konnte als erstes Spiel dem Benutzer die Vorteile eines Singleplayergames und gleichzeitig die Kommunikation mit anderen Spielern bieten. Es bot die Möglichkeit, für 300 Spieler auf einem Server zu spielen und war nur über AOL spielbar. Als die NSFNET (National Science Foundation Network) Beschränkungen im Jahr 1995 aufgehoben wurden und das Internet für viele Entwickler freigegeben wurde, boten sich ihnen ungeahnte Möglichkeiten und die ersten kommerziellen MMORPGs entstanden (z.B. Dark Sun Online, Legends of Future Past). Daraufhin eroberte „Meridian 59“ als erstes grafisches 3D MMO 1995 den Markt. „Meridian 59“ war das erste MMO, welches in vielen bekannten Spielezeitschriften erwähnt wurde und auch das erste, welches den Benutzern monatliche Gebühren auferlegte.

Signifikanter war jedoch die neue 3D Spielmechanik, die es dem Spieler ermöglichte, die Spielwelt durch die Augen des Charakters zu sehen und zu erleben.

Im Jahr 1996 kam das Spiel „The Realm Online“ auf den Markt, ebenso „Kingdom of the Winds“, das in Korea erschien. Vor allem in Korea erfuhr das MMORPG nun einen riesigen Hype. Da dort Spielekonsolen verboten sind, das Land aber bereits flächendeckend mit Internetanschlüssen versorgt war, erreichte das Spiel eine breite

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

Masse an neuen Spielern. Bereits nach vier Jahren spielten über eine Million Koreaner „Kingdom of the Winds“.<sup>70</sup>

Als einige Jahre später, im Jahr 1997, „Ultima Online“<sup>71</sup> veröffentlicht wurde, wurde das Genre auch in der westlichen Welt bekannter. Ultima Online glänzte durch bessere Grafik und stärker entwickelte Spielmechanik und wurde bekannter als seine Vorgänger. Sechs Monate nach Erscheinen erreichte es bereits 100.000 monatliche Abonnenten.<sup>72</sup>

1998 erschien in Korea „Lineage“, welches wie schon „Kingdom of the Winds“ von Jake Song entwickelt wurde. Anders als bei den bisherigen MMORPGs stand bei „Lineage“ nicht die Entwicklung der Spielfigur im Vordergrund, sondern die gemeinschaftliche Eroberung und Verwaltung von Gebieten. „Lineage“ wurde von 3,5 Millionen Spielern gespielt, davon 2,5 Millionen in Korea. Der Rest verteilte sich auf Taiwan und andere ostasiatische Staaten.<sup>73</sup>

Im Jahr 2001 führte die gamigo AG das erste deutschsprachige MMORPG mit dem Namen „Die 4. Offenbarung“ ein. Damit war das Genre nun auch auf dem deutschen Markt vertreten.<sup>74</sup>

Für Aufmerksamkeit in den USA und Europa sorgten die MMORPGs Anfang der 2000er vor allem durch das von Sony Online Entertainment produzierte „EverQuest“. Die Presse berichtete über die neue Sucht und dass man auf Ebay virtuelle Gegenstände und Spielgeld für reales Geld erwerben konnte. „EverQuest“ griff das Konzept von „Meridian 59“ auf und führte diese konsequent weiter. Die drei Hauptmerkmale der MMORPGs – die ansprechende Grafik,

---

<sup>70</sup> Vgl. Wikipedia: MMORPG:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Role-Playing\\_Game](http://de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Game)

<sup>71</sup> Die frühen Ultima-Versionen gehörten zu den ersten Computer-Rollenspielen überhaupt, und fast alle Teile waren in mindestens einer Hinsicht innovativ und richtungweisend für andere Rollenspiele. Die ersten acht Teile der Serie gelten als Klassiker der Computerspielgeschichte. (Vgl.: Wikipedia: Ultima: [http://de.wikipedia.org/wiki/Ultima\\_\(Computerspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Ultima_(Computerspiel)))

<sup>72</sup> Vgl. <http://www.buffed.de/wow/features/5765/Die-Retro-Ecke-Ultima-Online>

<sup>73</sup> Vgl. Wikipedia: MMORPG:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Role-Playing\\_Game](http://de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Game)

<sup>74</sup> Vgl. <http://old-players.de/2009/10/19/die-vierte-offenbarung/>



## ONLINE ROLLENSPIELE

---

die persistente Welt und die soziale Spielerinteraktion - wurden dem damaligen Stand der Technik entsprechend, perfekt eingesetzt. 2008 erschien die vierzehnte Erweiterung.

Im Mai 2003 erschien dann „Eve Online“, welches im Gegensatz zu seinen Vorgängern ein großer Erfolg wurde und immer noch Bestand hat. Zur selben Zeit erschienen auch in Asien einige MMORPGs, welche dort eine große Zahl von Anhängern fanden, jedoch nicht den Weg nach Europa und Amerika.

2004 kam „World of Warcraft“ weltweit auf den Markt (gleichzeitig mit „Everquest II). Blizzard Entertainment erschuf damit das bisher erfolgreichste MMORPG. Allein in den ersten fünf Wochen verkaufte sich das Spiel 200.000-mal in Deutschland. Im Juli 2005 erhielt „WoW“ den Titel „erfolgreichstes Spiel aller Zeiten“ zu der Zeit spielten bereits dreieinhalb Millionen Menschen weltweit dieses MMORPG. Ende 2006 spielten über sieben Millionen Spieler und Anfang 2007, mit Einführung der ersten Erweiterung „The Burning Crusade, verkündete Blizzard Entertainment dass die acht-Millionen-Spieler-Marke geknackt sei. Anfang 2008 spielten bereits zehn Millionen.<sup>75</sup> Im Oktober 2008 vermeldete Blizzard Entertainment den elf millionsten Abonnenten.<sup>76</sup>

Am 14. November 2008 erschien die Erweiterung „Wrath of the Lich King“, dies verkaufte sich in den ersten 24 Stunden weltweit 2,8 Millionen Mal.<sup>77</sup> Daraufhin verkündete Blizzard die elfeinhalb Millionen Spielergrenze geknackt zu haben.<sup>78</sup>

Da es sich bei WoW um das erfolgreichste und wohl auch

---

<sup>75</sup> Vgl. EU-Blizzard.com: Pressemitteilung: „World of Warcraft® zählt jetzt mehr als 10 Millionen Abonnenten weltweit“, 5.1.2008:

<http://eu.blizzard.com/de/press/080122.shtml>

<sup>76</sup> Vgl. EU-Blizzard.com: Pressemitteilung: World Of Warcraft ® zählt jetzt mehr als 11 Millionen Abonnenten weltweit“, 28.10.2008:

<http://eu.blizzard.com/de/press/081028.html>

<sup>77</sup> Vgl. EU-Blizzard.com: Pressemitteilung: „World of Warcraft®: Wrath of the Lich King™ bricht Verkaufsrekord am 1. Tag nach der Veröffentlichung“, 20.11.2008:

<http://eu.blizzard.com/de/press/081120.html>

<sup>78</sup> Vgl. EU-Blizzard.com: Pressemitteilung: „World of Warcraft® zählt jetzt mehr als 11,5 Millionen Abonnenten weltweit“, 23.12.2008:

<http://eu.blizzard.com/de/press/081223.html>

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

bekannteste MMORPG handelt und, um das Verständnis für die Mechanismen des Spieles verdeutlichen zu können, möchte ich im folgenden Kapitel WoW näher skizzieren.

### 4.5 Psychologie in MMORPGs

Auch in der Psychologie wird heutzutage viel über MMORPGs und deren Vor- und Nachteile diskutiert.

Sherry Turkle, eine US Amerikanische Soziologin, fand durch Interviews heraus, dass MMORPGs den Vorteil der Erweiterung der emotionalen Reichweite mit sich bringen<sup>79</sup>. Dadurch, dass es in der Natur des Menschen liegt, experimentierfreudig zu sein, lässt sich dieses auch auf Spieler wieder spiegeln. Diese probieren und testen alle unterschiedlichen Klassen in den MMORPGs aus und lernen dadurch viele unterschiedliche Rollen kennen. Diese erbringen ihnen einen emotionalen Vorteil. Auf das reale Leben bezogen, z.B. im Hineinversetzen in andere Personen.

Jahrelange Recherchen und Befragungen von über 350.000 Spielern brachten Nick Yee zu dem Ergebnis, dass 15% der Spieler früher oder später Gildenleiter werden, diese Aufgabe jedoch als schwer und undankbar empfinden. Weiterhin verbringt zwar eine Vielzahl von Spielern einen Großteil ihrer Zeit im Spiel mit Aktionen, welche zwar Teil des Spieles sind aber nicht nötig sind, um voranzukommen.<sup>80</sup>

Weitere Nachforschungen ergaben, dass der Spaß am Spiel sehr stark mit der sozialen Organisation des Spieles zusammenhängt (wie z.B. Kommunikation und stark organisiertes Spielen in strukturierten Gruppen)<sup>81</sup>. Viele Spieler sagen, dass die Emotionen, welche sie während des Spielens von MMORPGs haben, sehr stark sind<sup>82</sup>.

---

<sup>79</sup> Turkle 1995, o.S.

<sup>80</sup> Yee 2006, o.S.

<sup>81</sup> Harris 2006, o.S.

<sup>82</sup> Yee 2006, o.S.

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

Zaheer Hussain und Mark D. Griffiths fanden zusätzlich noch heraus, dass einer von fünf Spielern lieber online Kontakte pflegt als offline<sup>83</sup>. Dieses trifft jedoch hauptsächlich auf männliche Spieler zu.

Richard Bartle (Co-Autor des MUD - erstes multi user dungeon) klassifiziert RPG Spieler in 4 psychologische Gruppen: Achievers, Explorers, Socializers and Killers. Erwin Andreasen entwickelte daraufhin das Konzept eines 30 Fragen Kataloges namens "Bartle Test"<sup>84</sup>, basierend auf den Recherchen von Richard Bartle. Dieser Test soll den Spielern helfen herauszufinden, in welche Kategorie sie sich selber einordnen. Mit über 500.000 Testergebnissen im Jahr 2009, ist dies der wahrscheinlich umfangreichste Test zu Multiplayer-Spielern. Das Ergebnis des „Bartle Tests“ ist der "Bartle Quotient".

Die so genannten "Achievers" oder auch "Diamonds", zeichnen sich dadurch aus, dass sie eher Wert darauf legen, schneller Levelpunkte oder auch Ausrüstungsgegenstände zu erhalten, durch die sie sich mit anderen Spielern vergleichen können und mit denen sie ihre Erfahrung zeigen können. "Explorers" hingegen erfreuen sich eher daran, unbekannte Teile der Spielwelt zu erforschen und versteckte Plätze zu entdecken.

Ein Großteil der "Gamer" hingegen, spielt eher MMORPGs wegen der Kommunikation mit anderen Spielern, im Bartle-Test als "Socializer" klassifiziert.

Die letzte der vier Gruppen, die so genannten "Killer", legen ihren Hauptaugenmerk darauf, andere Spieler oder NPCs (non personal Charaktere) zu töten.

In wie weit dieser Test nun die tatsächliche Persönlichkeit der Spieler widerspiegelt, sei umstritten.

---

<sup>83</sup> Hussain 2008, o.S.

<sup>84</sup> Vgl. <http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>

# ONLINE ROLLENSPIELE

---

## 4.6 Ökonomie in MMORPGs

In vielen MMORPGs existiert zusätzlich zu allen bisher genannten Faktoren auch ein wirtschaftlicher, der sich nicht großartig von den realen Volkswirtschaften wie wir sie kennen unterscheidet.

Virtuelle Güter und Währungen, die man während des Spiels erhält, sind von einem gewissen Wert für den Spieler.

Edward Castronova, Professor der Telekommunikation und der Ökonomie, war einer der ersten, der demonstrierte, dass Angebot und Nachfrage für virtuelle Waren existiert und dass diese sich mit der realen Welt überschneiden.<sup>85</sup>

So ist es innerhalb der meisten MMORPGs möglich, dass Spieler anderen Spielern Güter für (virtuelle) Währung verkaufen. Gegenstände gleichen Wertes können zwischen Spielern getauscht werden. In-Game Gegenstände für reale Währung gekauft werden oder reale Währung gegen virtuelle Währung eingetauscht werden.

Denn auch im Untergrund existiert ein großes Geschäft mit (illegaler) In-Game Währung. In den östlichen Ländern dieser Welt verdienen Menschen teilweise ihren Lebensunterhalt damit, In-Game Währungen zu "farmen"<sup>86</sup> und diese im Internet gegen reale Währung anzubieten. Die Spielehersteller versuchen dieses Geschäft zu unterbinden, jedoch ohne großen Erfolg.

Ökonomie hat in MMORPGs jedoch noch weitere Nachteile, zum Beispiel werden computergesteuerte "Bots"<sup>87</sup> programmiert, welche für den Spieler Gold oder Waren zum Nachteil anderer Spieler farmen, da es diesen sozusagen "weggefarmt" wird. Ebenso existieren unerlaubte Auktionsseiten im Internet, auf denen man für reales Geld In-Game Gold oder Gegenstände erwerben kann.

Unterbunden wird von den Spieleherstellern hingegen, dass es möglich ist, für reale Währung bessere Belohnungen zu erhalten, da es gegen den Sinn von MMORPGs wäre. Diese gehen nach dem

---

<sup>85</sup> Castronova 2001, o.S.

<sup>86</sup> sammeln von Gegenständen durch wiederholtes Bekämpfen bestimmter Monster

<sup>87</sup> Programm, welches wiederkehrende Aktionen automatisch durchführt

## ONLINE ROLLENSPIELE

---

Prinzip, dass jeder die Möglichkeit haben darf, alles zu erhalten, was er sich wünscht. Wären einige Dinge nur mit Geld zu erreichen, würden dadurch reichere Spieler bevorzugt werden.

### **4.7 Kommunikation in MMORPGs allgemein**

Ein wichtiger Aspekt in MMORPGs ist die Kommunikation zwischen Spielern, da diese das Spiel am Leben hält und für einen starken Wiederspielwert sorgt.

Die Kommunikation zwischen den einzelnen Spielern erfolgt in fast jedem MMORPG auf die gleiche Art und Weise. Es existiert eine Chatfunktion, mit welcher die Spieler in einem oder mehreren Kanälen miteinander kommunizieren oder auch eigene Chatkanäle erstellen können. Kommuniziert werden kann in diesen Chats immer und überall, egal wo der Spieler und seine Kommunikationspartner sich zu dem Zeitpunkt befinden und was sie tun. Weitere Möglichkeiten der Kommunikation bieten VoIP Tools<sup>88</sup>, mit denen man sich während des Spielens akustisch unterhalten kann. Einige MMORPGs bieten auch In-Game Software an, mit der dies möglich ist.

Im fortgeschrittenen Spiel ist die Kommunikation, insbesondere über VoIP, essentiell, um rechtzeitig auf Veränderungen hinzuweisen, was über den Chat nicht möglich ist.

---

<sup>88</sup> Voice over IP – Telefonieren über Computernetze

# WORLD OF WARCRAFT

---

## 5. World of Warcraft

### 5.1 Der Anfang

Nach der Installation, der Account-Erstellung und dem Bestätigen der AGBs<sup>89</sup> geht es an die Wahl des Realms, also des Servers auf dem der Spieler sich beheimaten möchte, diese unterscheiden sich neben der Sprache (in Europa sind es Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Russisch) in vier Typen:

Der beliebteste Typus ist der PvE-Server (Player versus Environment). Hier bekämpfen sich Spieler gegnerischer Parteien nur dann untereinander, wenn beide einem Kampf zustimmen oder wenn sich eine Partei im Gebiet der jeweils anderen Partei aufhält.

Auf den PvP-Servern dagegen (Player versus Player) fällt diese Einschränkung weg. Die Kontinente sind dabei unterteilt in freundliche Gebiete, umkämpfte Gebiete und feindliche Gebiete. In den freundlichen Gebieten ist die Gefahr, von einem gegnerischen Spieler angegriffen zu werden, nicht gegeben. Man selbst kann aber Spieler der gegnerischen Fraktion in einen Kampf verwickeln indem man sie angreift. In umkämpften Gebieten besteht zu jeder Zeit die Möglichkeit eines Angriffs durch die gegnerische Fraktion. In feindlichen Gebieten dagegen ist es nicht möglich einen Kampf zu eröffnen. Dieser Spieltypus ist schwieriger als PvE, da man im Großteil der WoW-Welt von den gegnerischen Spielern beim Lösen seiner Aufträge gestört werden kann.

PvP-interessierte Spieler können allerdings auch auf PvE-Servern den PvP-Modus aktivieren. Dadurch ist es ihnen möglich andere Spieler, welche ebenfalls den PvP-Modus aktiviert haben, anzugreifen. Sie laufen dann aber auch Gefahr von anderen Spielern angegriffen zu werden.

Ein weiterer Servertyp ist der RP-Server (RolePlay). Hier wird neben den grundlegenden Regeln auch auf das stilechte Auftreten der Spieler und ihrer Avatare geachtet. Dabei ist die Namensgebung, die

---

<sup>89</sup> Vgl. Nutzerbestimmungen für World of Warcraft: <http://www.wow-europe.com/de/legal/termsofuse.html>

# WORLD OF WARCRAFT

---

Umgangssprache sowie das rassenspezifische Verhalten des Avatars vom Spieler zu berücksichtigen. Die Spieler sollen bei dieser Spielart ganz in die Rolle ihres Avatars schlüpfen, der in der Welt Azeroth lebt, seine eigene Hintergrundgeschichte hat und bestimmte Vorlieben und Abneigungen, sowie bestimmte Eigenheiten aufweist. Dies soll zu einem intensiveren Spielerlebnis beitragen.

Auf allen Servern gibt es Gamemaster<sup>90</sup>, die vor allem im RP-Modus auf das Einhalten der erweiterten Verhaltensregeln zu achten haben. RP-Server gibt es sowohl mit PvE-Regeln (RP-PvE-Server) als auch mit PvP-Regeln (RP-PvP-Server). (Vgl. Abb. 8)



Abb. 8 - Die vier Realmtypen (WoW-Europe.com: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html>)

Hat man sich für einen Realmtyp entschieden, steht man vor der Wahl des Avatars. Zu Beginn muss man sich für eine der beiden

---

<sup>90</sup> Gamemaster (GM) sind Angestellte der MMORPG Unternehmen, sie kümmern sich innerhalb der Realms um die Regeleinhaltung und um die Hilfestellung bei Problemen (sowohl technisch als auch spielrelevant)

## WORLD OF WARCRAFT

---

verfeindeten Fraktionen – der Horde und der Allianz – entscheiden. Innerhalb dieser Fraktionen hat man die Wahl zwischen fünf verschiedenen Rassen, bei der Horde sind es die Orcs, Trolle, Untote, Tauren und Blutelfen bei der Allianz die Menschen, Nachtelfen, Zwerge, Gnome und Draeneis. Die Draenei und die Blutelfen kamen mit der Erweiterung „The Burning Crusade“ dazu. Hat man sich für eine Fraktion und Rasse entschieden, kann man sich eine der 10 Klassen aussuchen, wobei nicht jede Rasse mit jeder Klasse kombinierbar ist.

Da bei Gemeinschaftsaufgaben innerhalb des Spieles, die Kombination der Klassen innerhalb der Gruppe relevant ist, verfügen die verschiedenen Klassen über unterschiedliche Fertigkeiten.<sup>91</sup>

**Druide:** Ein Allrounder. Kann nach Verwandlung in verschiedene Tierformen als Nahkämpfer, Brecher<sup>92</sup> oder Heiler fungieren.

**Hexenmeister:** Ein dunkler Zauberer, der Flüche ausspricht, Gegner über längere Zeit schwächt, er kontrolliert Dämonen die ihm im Kampf durch Schaden beistehen.

**Jäger:** Tierfreund und naturverbunden. Er verursacht aus Distanz viel Schaden (ballistische Waffen). Er hat ein Tier als Begleiter.

**Priester:** Die Aufgabe des Priesters des Lichts ist die Heilung seiner Verbündeten. Schattenpriester sind eine Kombination aus Schaden verursachender Klasse und Heiler.

---

<sup>91</sup> Vgl. <http://www.wowwiki.com/Class>

<sup>92</sup> Brecher (sog. Tank): Ein *Tank* (dt. Panzer) ist ein Charakter, der daraufhin optimiert ist, die Angriffsbemühungen (*Aggro*) des Gegners auf sich zu konzentrieren und somit möglichst das einzige Gruppenmitglied zu sein, dem Schaden durch diese beigebracht wird. Sein Ziel ist es also, die Mobs durch kontinuierlichen Aufbau von Bedrohung (*Hate, Aggro*) nur auf sich zu ziehen. Dieser wird von den *Heilern* geheilt, während die *Schadensklassen* dem Mob Schaden zufügen. Es gibt grundsätzlich zwei Prinzipien des Tankens, zum einen das Einstecken und Reduzieren von Schaden durch Rüstung und hohe Lebenswerte, zum anderen das Vermeiden von Schaden durch klassen- und ausrüstungsinhärente Eigenschaften, wie etwa die Möglichkeit zum Ausweichen, Blocken oder Parieren. (Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>)



## WORLD OF WARCRAFT

---

Schurke: Dieb dessen Aufgabe besteht sehr viel Schaden im Nahkampf zu verursachen, Gegner durch bestimmte Schläge unbeweglich machen und Gegenden durch seine Verstoßenheit unbemerkt zu erkunden.

Magier: Er verursacht Schaden durch Zauber und kann Flüche von Gruppenmitgliedern entfernen.

Krieger: Schwer gepanzertes Nahkämpfer, der zwei Möglichkeiten zur Weiterentwicklung hat:

-Defensivkrieger: Im Nahkampf Treffer absorbieren (Tank)

-Offensivkrieger: Im Nahkampf Schaden verursachen

Paladin: Krieger des Lichts, kann heilen oder Monster im Nahkampf mit seinen Siegeln bekämpfen, unterstützt seine Gruppe mit Auren. Kann auch als Tank fungieren.

Schamane: starkes Multitalent. Er kann durch Nahkampf oder Fernkampf (Zauber) Schaden verursachen. Er kann aber auch heilen und seine Gruppe durch Totems im Kampf unterstützen.

Todesritter: Nahkämpfer, der den Gegner mit Krankheiten belegt und sich diese zu Nutze macht um sich weiter zu verstärken.

Nach der Wahl der Klasse hat man schließlich die Möglichkeit äußerliche Merkmale seines Avatar zu verändern bzw. anzupassen (Frisur, Bart, Haarfarbe, Gesichtszüge, Größe, etc.) auch der Name muss gewählt werden. Letztendlich kann man das zuvor ausgewählte Realm betreten und beginnt seine Reise mit seinem Avatar auf Stufe (Level) 1.

Auch in WoW ist das Aufsteigen der eigenen Stufe (Level-Up) mit Erfahrungspunkten gekoppelt. Zu Beginn war die Maximalstufe auf 60 begrenzt, diese wurde aber mit der ersten Erweiterung auf Level 70 angehoben und schließlich mit der zweiten auf Level 80 weiter erhöht.

## WORLD OF WARCRAFT

---

Erfahrungspunkte erhält der Charakter nach Bestehen von Kämpfen, Lösen von Aufgaben (Quests) oder durch das Entdecken von neuen Gebieten. Bei jedem Level-Up nehmen die Attribute Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Beweglichkeit und Willenskraft zu. Über Rüstungsteile und anderen Gegenständen die man finden oder auch kaufen kann können diese noch zusätzlich gesteigert werden. Jede Klasse verfügt über eigene Talentbäume, die ab Level 10 verfügbar sind, ab dann erhält man bei jedem Stufenaufstieg einen sog. Talentpunkt. Diese schalten dem Spieler weitere Fähigkeiten seiner Klasse frei und bieten ihm dadurch mehr Optionen im Kampf. Durch diese Talente kann der Spieler die Stärken und die Schwächen seines Avatars festlegen.

Nach Erreichen der höchsten Levelstufe ist das Spiel aber nicht beendet. Nun erforscht der Spieler mit seinem bereits starken Charakter den sog. „High-Level Content“, um seinen Avatar immer besser auszurüsten. In diesem Bereich des Spieles ist es unbedingt notwendig in einer Gruppe von 5 bis 40 Mitspielern unterwegs zu sein.<sup>93</sup>

Der anfängliche schnelle Stufenaufstieg nimmt nach Erreichen weiteren Levels immer weiter zu. Der Zeitbedarf nimmt also mit jedem Aufstieg exponentiell mit dem Level zu. (vgl. Abb. 9)

---

<sup>93</sup> Vgl. Götzel/Pfeiffer/Primus 2008, S. 76.

## WORLD OF WARCRAFT

---

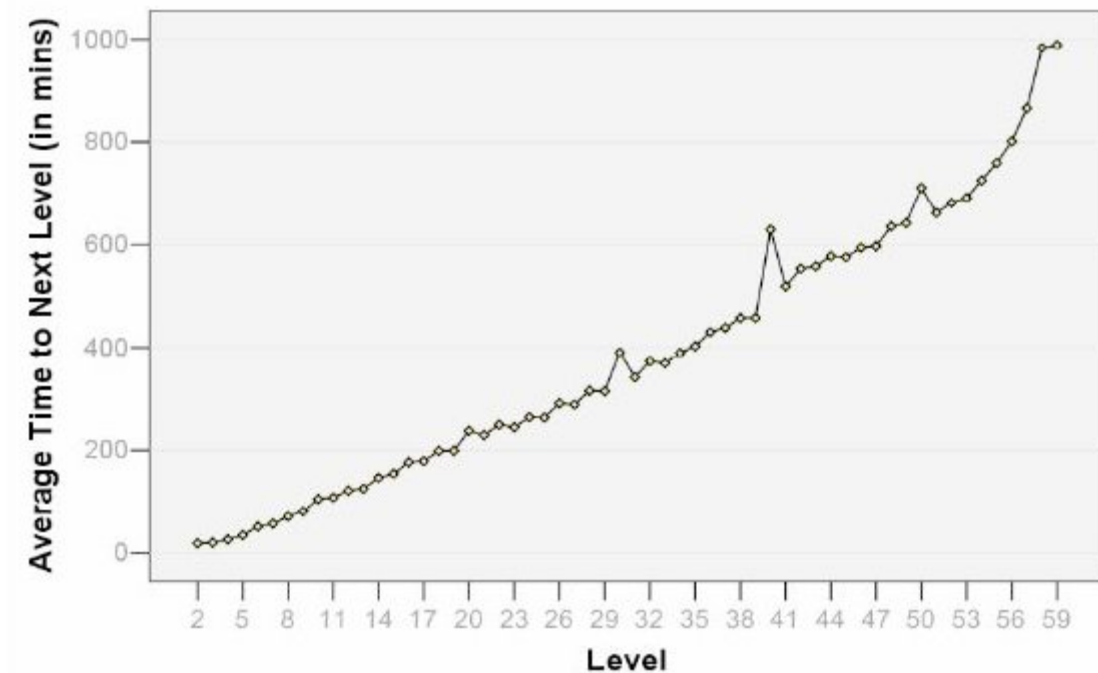


Abb. 9 - Der Zeitaufwand um von einem Level zum nächsten zu gelangen, nimmt zu.<sup>94</sup>

Zu Beginn findet sich der Avatar in einem spärlich bevölkerten Gebiet wieder. Der Kontakt mit anderen Spielern beschränkt sich hauptsächlich auf den Allgemeinchat, der aber in sog. „Startgebieten“ nur kaum Zulauf findet.

Mit dem Voranschreiten des Levels stößt man in immer neue Gebiete vor bis man letztendlich auf eine der sechs Hauptstädte<sup>95</sup> in WoW trifft. Diese bilden den Dreh- und Angelpunkt des regionalen Geschehens. Die Städte sind in unterschiedliche Viertel unterteilt, in denen die Spieler verschiedenen Tätigkeiten nachgehen können. Anfänglich, mit niedriger Stufe in den ersten Gebieten, kommt man mit Quests leicht alleine zurecht. Doch mit ansteigendem Level erhöht sich auch die Schwierigkeit der Aufgaben. Sog.

---

<sup>94</sup> Vgl. Yee, 2006, S. 3.

<sup>95</sup> Sturmwind (Menschen), Eisenschmiede (Zwerge, Gnome), Danassus (Nachtelfen) für die Allianz; Orgrimmar (Orcs, Trolle), Donnerfels (Tauren), Unterstadt (Untote) auf Seiten der Horde. (Vgl. WoW-Europe.com: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/cities.html>)

# WORLD OF WARCRAFT

---

Gruppenquests, die nicht alleine lösbar sind, regen den Spieler dazu an in Kontakt mit anderen Spielern zu treten, die ebenfalls vor dieser Aufgabe stehen. Es werden im Gebietschat oder direkt durch die eingebaute „Flüsterfunktion“ Spieler gleicher Stufe gesucht. Der Spieler ist auf Kontakt mit anderen Spielern angewiesen um seinen Avatar weiter zu verbessern bzw. um aufzusteigen.

## 5.2 Die Gruppe in WoW

Wie bereits erwähnt, sind viele Gebiete und Quests nur in der Gruppe zu bewältigen. Doch der wichtigste Aspekt ist die Instanzgruppe.

Dungeons und Instanzen<sup>96</sup> sind in WoW Gebiete, in denen hohe Aufkommen von gegnerischen Monstern vorhanden sind. Es gibt innerhalb von WoW über 100 dieser Dungeons, deren Größe und verlangte Level variieren. Innerhalb dieser Dungeons findet man auch Bosse, die schwerer zu besiegen sind und eine Menge Gewinn beim Töten dieser NPCs<sup>97</sup> abwerfen (Gold, Waffen, Rüstungen, etc.). Ein Alleingang des Spielers würde nach wenigen Metern durch den Tod seines Avatars bestraft. Man ist also auf eine Gruppe angewiesen um eine Instanz zu bestehen.

Vor jedem Dungeon findet man einen sogenannten Versamlungsstein, über diesen man weit entfernte Gruppenmitglieder an den Eingang der Instanz teleportieren kann. Ist die Gruppe komplett, kann die Instanz betreten werden. Die Spieler haben die Möglichkeit sämtliche Aufgaben, die sie innerhalb des Dungeons lösen müssen, miteinander abzugleichen damit jeder auf dem gleichem Stand ist.

---

<sup>96</sup> Instanzen sind meistens innerhalb eines Dungeons zu finden. Die Instanz darf nur mit einer begrenzten Anzahl von Spielern (meistens ist die Instanz auf 5 Spieler beschränkt) und nur in der Gruppe betreten werden. Sollten mehrere Gruppen zur gleichen Zeit eine Instanz betreten wollen, werden Kopien der Instanz gestartet. Gruppe A und Gruppe B können also zeitgleich eine Instanz spielen ohne sich zu Gesicht zu bekommen.

<sup>97</sup> NPCs für „non-player-character“ oder auch NSCs für „nicht-Spieler-Character“ sind Figuren innerhalb der virtuellen Welten, die nicht durch reale Spieler gelenkt werden sondern ein Programm darstellen. Einige NPCs sind dazu gemacht, den Spieler durch das Spiel-Universum zu führen (s. Quests), andere nur dazu, die verschiedenen Gebiete und Städte zu bevölkern.

## WORLD OF WARCRAFT

---

Eine Instanzgruppe wird meist zusammengesetzt aus verschiedenen Klassen, bestehend aus einem Heiler, einem Tank und drei Schadensverursachern.

Hat die Gruppe den Dungeon nun begonnen, gibt es kein Zurück mehr. Jeder der Spieler hat sich Zeit genommen, diese umfangreiche Aufgabe zu bewältigen und geht davon aus, dass seine Mitstreiter dies auch tun. Springt nun ein Spieler, der eine wichtige Funktion innerhalb der Gruppe wahrnimmt, ab, ist der Dungeon für den Rest der Gruppe nur noch schwer zu lösen - womit man den Ärger der Zurückgelassenen auf sich zieht.

Um diese Aufgaben zuverlässiger lösen zu können, können sich Spielervereinigungen gründen: Die Gilden. Innerhalb einer Gilde gibt es eine klare, militärisch ähnliche Rangfolge.

Eine andere Art der Gruppe ist die Schlachtgruppe, sie rückt mit Erreichen der Maximalstufe immer weiter in den Vordergrund.

Dungeons werden mit bis zu 40 Spielern<sup>98</sup> betreten. Ein Spieler, der sog. Schlachtzugsleiter übernimmt hierfür die Koordination der Gruppe.

WoW ist also so ausgelegt, dass eine Gruppe mit ansteigendem Level immer wichtiger wird, um erfolgreich zu sein. Das Zusammenspiel ist ein zentraler Bestandteil des Spielkonzepts.<sup>99</sup> (vgl. Abb. 10)

---

<sup>98</sup> Seit der Erweiterung „The Burning Crusade“ wurde die Zahl der Spieler, die an einem Schlachtzug teilnehmen können, auf 25 reduziert.

<sup>99</sup> Vgl. Yee 2006, S.4

# WORLD OF WARCRAFT

---

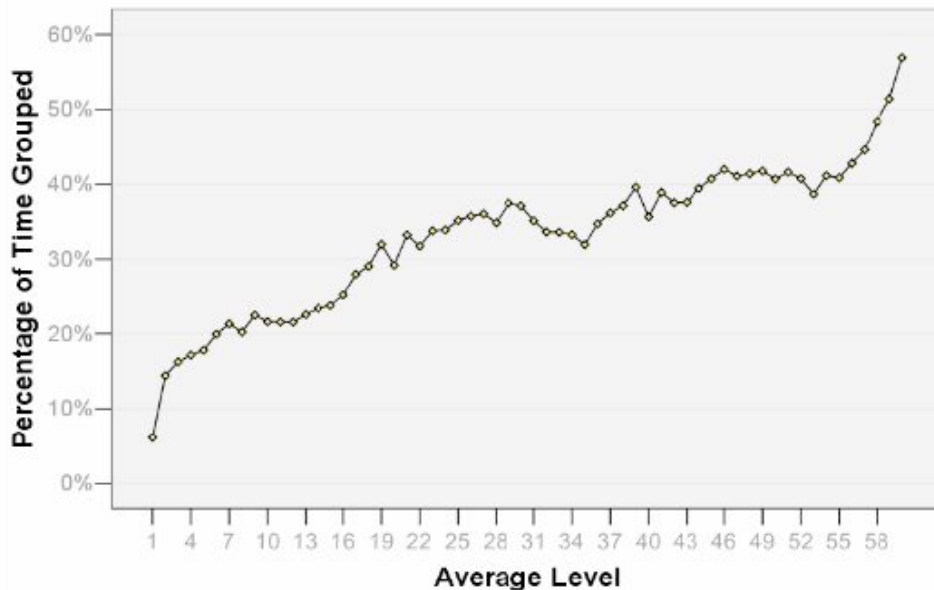


Abb. 10 - Spielanteil innerhalb einer Gruppe im Verhältnis zum Level des Avatars<sup>100</sup>

Ein Spieler muss also um erfolgreich zu bleiben eine verlässliche Gruppe zum Spielen suchen. Dies findet er in einer Gilde.

### 5.3 Die Gilde – die MMORPG-Familie

Zu Beginn ist die Suche einer Gilde begründet durch die immer schwieriger werdenden Quests, mit denen der Spieler konfrontiert wird. Dazu braucht der Spieler verlässliche Gefährten, die nicht vorzeitig abspringen.

Wie ihre Namensgeber die Kaufmannsgilden, die ihre Blütezeit zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert erlebten, sind Gilden in erster Linie Zweckgemeinschaften. Die Kaufmannsgilden oder auch Zünfte entstanden unter anderem aufgrund der Tatsache, dass Kaufleute damals ein gefährliches Leben führten. Der zunehmende interkontinentale Handel in Europa zwang die Kaufleute von Markt zu Markt zu reisen. Dabei waren die Ware und auch der Händler immer in Gefahr, von Straßenräubern in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Aus dieser Zwangslage entwickelten sich die ersten Gemeinschaften. Meist schlossen sich Kaufleute der gleichen

---

<sup>100</sup> Ebenda

## WORLD OF WARCRAFT

---

Heimatstadt zusammen, um gemeinsam die riskanten Wege zu bewältigen. Gegenseitiger Schutz und beiderseitige Unterstützung halfen dabei allen Beteiligten.<sup>101</sup>

Nach und nach erweiterte sich dieses System; es bekam eine hierarchische Struktur, Anführer wurden gewählt und verbindliche Regeln, die nicht nur das Verhalten bei einem Angriff regelten, sondern auch den Umgang untereinander bei Rechtsstreitigkeiten, wurden aufgestellt. Mit der Zeit entstanden zwischen den Gilden in den einzelnen Städten diplomatische Beziehungen. Einige Gilden nahmen Händler anderer Städte auf und erweiterten so ihren Einfluss (z.B. deutsche Hanse).<sup>102</sup>

Gilden der virtuellen Welten ziehen ähnliche Parallelen, nur liegt hier der Schwerpunkt auf dem gemeinsamen Spielspass. Dennoch haben die heutigen Gilden eine wichtige gemeinsame Basis mit den damaligen. Jede Gilde hat ihren Kodex. Dieser schreibt wie auch damals den Mitgliedern vor, welche Leistungen sie zu erbringen haben, um ein Teil der Gemeinschaft zu werden und welche Leistungen diese im Gegenzug dafür erhalten.

Laut einer Studie mit amerikanischen WoW-Spielern sind 66% aller Spieler in einer Gilde, über einem Level von 43 sind es sogar 90%.<sup>103</sup>

Gilden werden oft in einzelne Typen klassifiziert. Man unterscheidet hier zwischen Raidgilden<sup>104</sup>, PvP Gilden und Fungilden.

Fungilden existieren der Unterhaltung wegen, jedoch auch um kleinere Gruppen für Dungeons oder zum Leveln zu finden. Diese Gilden lassen sich im Bezug auf ein Netzwerk im realen Leben mit einem Kaffeekränzchen oder einem Bier am Abend mit Bekannten

---

<sup>101</sup> Definition Gilden: <http://www.wow-gilden.de/?include=gilden&intid=1>.

<sup>102</sup> Ebenda

<sup>103</sup> Yee 2006, S.5.

<sup>104</sup> Ein Raid (dt. Raubzug) ist eine in der Regel besonders große Gruppe von Spielern. Ziel eines Raids ist es z. B. einen übermächtigen Gegner zu besiegen, oder Aufgaben zu lösen, die für wenige Spieler oder kleine Team kaum zu schaffen sind. <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>

## WORLD OF WARCRAFT

---

vergleichen. Sozusagen ein Netzwerk ohne Ziele und ohne Interessen.

PvP Gilden sind Zusammenschlüsse von Spielern, welche sich so gut wie ausschließlich für PvP interessieren. Auch hier werden kleinere Gruppen gebildet, um in der Arena oder auf Schlachtfeldern gemeinsam zu spielen. Es besteht also ein Netzwerk in dem es darum geht, Interessen gemeinsam zu erleben. Vergleichbar mit einem Lesezirkel.

Zuletzt gibt es noch die so genannten Raidgilden. Die Spieler innerhalb dieser Gilden verfolgen ein gemeinsames Ziel und versuchen, dies auch gemeinsam zu erreichen. Die Ziele bleiben dennoch immer gleich. Es dreht sich jederzeit darum, den schwierigsten Dungeonboss auszuschalten, der zu dem Zeitpunkt den Endboss darstellt. In Fußballmannschaften, die auch ein Ziel verfolgen, nämlich in der Liga aufzusteigen, zeigen sich ähnliche Muster wie in Raidgilden.

*„ Diese Form des Spielens hat mit dem, was wir herkömmlich unter Spielen aus Spaß in der Freizeit kennen, wenig gemein, sie erinnert eher an Sportclubs, die ebenso erwarten, dass Spieler, die an Ausscheidungen teilnehmen möchten, regelmäßig zum Training kommen und sich die Zeit freihalten, um bei den Wettkämpfen dabei zu sein. Der Übergang vom laienhaften Spiel zum professionellen Training ist fließend. Entsprechend werden Spieler, die bereit sind, derart viel Zeit und Energie in das Spiel zu investieren, als Progamer bezeichnet „pro“ wie professionell.“<sup>105</sup>*

Raidgilden funktionieren auch aus anderen Blickwinkeln wie Fußballmannschaften, beispielsweise ist der Erfolg vom Einzelnen abhängig. Wenn einer nicht zum Raid erscheint und kein Ersatzspieler zur Verfügung steht, haben die anderen eine geringere Aussicht auf Erfolg. Raidgilden sind meist stark strukturiert und

---

<sup>105</sup> Wenz 2008, S.8



## WORLD OF WARCRAFT

---

organisiert aufgebaut. Sie bestehen aus der Chefetage (bestehend aus Schlachtgruppenleiter und Offizieren) und den Gildemitgliedern. Dies ist unbedingt nötig, um den Zusammenhalt und den gemeinsamen Erfolg zu gewährleisten.

Gilden ermöglichen den Spielern eine Vielzahl an Vorteilen. Dazu gehören zum Beispiel kostenlose Items und auch Austausch unterschiedlicher Berufsfertigkeiten und Materialien, um Items herzustellen. Darüber hinaus lernt man schnell andere Spieler besser kennen, die bei diversen schwierigeren Quests helfen können oder auch ihre Erfahrungen mit einem teilen. Dadurch, dass man sehr oft mit den Personen spielt, die sich in derselben Gilde befinden, wird das Spielgefühl gestärkt, da man sich in gewohnter Umgebung befindet. Dies ist auch ein Grund, weshalb Gilde Raids besser funktionieren als zusammengewürfelte Spielergruppen, die sich nicht kennen. Man ist bereits aufeinander eingespielt und kann oftmals die Handlungen der anderen Mitspieler schon voraussehen. Das ist sehr hilfreich, um besonders schwierige Bossgegner zu besiegen, was oftmals ein gutes Zusammenspiel der Gruppe erfordert. So wie jede andere funktionierende Organisation, besitzen auch Gilden ein so genanntes Oberhaupt. Dieses setzt sich oftmals aus dem Gildeleiter und aus zwei bis fünf Offizieren zusammen. Neben vielen Organisationsaufgaben, wie z.B. Raidplanung, Mädchen für alles und auch Bewerbungsbearbeitung, besteht jedoch die wichtigste Aufgabe der Gildeleitung darin, sicher zu gehen, dass die aktuellen Gildemitglieder weiterhin die Lust verspüren zu spielen und auf einem Level zu bleiben, um nicht den Anschluss zu den anderen Gildemitgliedern zu verlieren. Dieser Aufgabenbereich ist sehr umfassend und verlangt bei Problemen neutral und ruhig zu bleiben, um diese fair zu lösen.

# KOMMUNIKATION IN WOW

---

## 6. Kommunikation in WoW

Wie im vorherigen Teil bereits belegt, ist die Kommunikation in der Spielwelt von World of Warcraft unabdinglich für das vollständige Erfahren des Spieleinhaltes und nur durch diese Kommunikation, ist der weltweite Erfolg dieses MMORPGs zu erklären. Der derzeitige Marktführer weist eine Weiterentwicklung des MUDs vor.

Ohne Interaktionsmöglichkeiten und Beziehungsaufbau zwischen den Spielern wäre es nahezu unmöglich, sich für längere Zeit an World of Warcraft zu binden. Diese Interaktion ist typischerweise in die Spielmechanik integriert. Durch die Interaktionen zwischen Spielern wird es diesen ermöglicht Beziehungen aufzubauen, welche über Gildenbeziehungen und Freundschaften hinaus zu romantischen Beziehungen führen können.

Durch Kommunikation wird ein schnelleres Vorankommen im Aufstieg des Spieles gewährleistet, da man sich durch Kommunikation, bzw. schon vorher bestehende Kontakte, in Gruppen zusammenschließen kann, um sich gegenseitig bei Quests zu helfen oder auch Dungeons gemeinsam zu bewältigen.

### 6.1 Kommunikation in Gilden

Nun zum relevanteren Teil: der Kommunikation innerhalb der Gilde und inwiefern sich in diesem Netzwerk einzelne kleinere Netzwerke bilden.

Der Großteil der gildeninternen Kommunikation findet im Gildenchat statt, in welchem durch Eingeben eines simplen Slashbefehls geschrieben werden kann. Weiterhin nutzen viele Gilden die Kommunikation über Voice over Internet Protocol (VoIP) Chat Methoden wie z.B. Teamspeak, Mumble oder Ventrilo, um mit anderen Spielern über ein Mikrofon zu kommunizieren oder auch über das interne Forum auf der eigenen Gildenhomepage.

Während der gildeninternen Gruppen besteht größtenteils Anwesenheitspflicht im Sprachchat, da es das Zusammenspielen sehr stark vereinfacht, weil dies ohne Sprachchat teilweise unmöglich ist.

## KOMMUNIKATION IN WOW

---

Die Kommunikation innerhalb von Gilden ist selbstverständlich. Man unterhält sich über In-Game Erlebnisse, holt Tipps ein und sucht nach Mitstreitern für Dungeons oder Schlachtgruppen. Je stärker eine Gilde zusammengewachsen ist, desto mehr drehen sich die Unterhaltungen auch um private Dinge (das so genannte Real Life) und die Kommunikation wird weniger Instrument der Spielzielverfolgung.

Für neue Mitglieder ist es in solch einer Gilde einfacher sich zu integrieren, da die Mitglieder größtenteils offen und freundlich sind und Neue gut aufnehmen und sofort einbinden. Wohingegen man sich in Gilden, in denen noch kein starker Zusammenhalt gegeben ist, schnell ausgegrenzt fühlt.

Innerhalb von Gilden werden schnell kleinere Gruppen gebildet, welche sich des öfteren und immer wieder zusammenfinden, um gemeinsam zu spielen. Diese Mitglieder der kleineren Gruppen sind meistens auch der erste Anlaufpunkt, wenn man sich mit jemandem über etwas unterhalten möchte. Zusätzlich bildet sich in einem Großteil der Gilden ein fester Kern, der sich aus diesen genannten Personen zusammenschließt. Personen also, die regelmäßig miteinander spielerelevante Abenteuer erleben und auch gerne unter sich bleiben. Fremde Individuen bringen oftmals Unruhe in diese Kerne.

*„Guild cores are “tight” sub-groups. Finally, our data shows that a large majority (65%) of guilds have a single core group. A few guilds (13%) have two cores, and fewer still (4%) have three.“<sup>106</sup>*

Dies lässt darauf schließen, dass Kerne einen sehr starken Zusammenschluss bezeichnen, weil die Kernmitglieder schon lange und oft miteinander gespielt haben. Der Großteil der anderen Gildenmitglieder ist dementsprechend eher weniger häufig aktiv, da er seltener am Gildengeschehen teilnimmt und keine starke

---

<sup>106</sup> Yee, Duchenaut et.al 2006, S.6

Verbindung zum Inneren des Kerns hat. Personen, welche sich ausschließlich gemeinsam in der Gilde befinden, werden nach der sozialen Netzwerkanalyse als Verbindungen mit losen Seilen beschrieben.<sup>107</sup> Dahingegen haben Individuen, die sich sowohl in derselben Gilde, als auch zu diesem Zeitpunkt im selben Gebiet aufhalten, eine stärkere Verbindung vorzuweisen.

Der Unterschied besteht hierbei darin, dass zwei Personen, die nur durch das Gildenseil verbunden sind, sich nicht zwingend zu diesem Zeitpunkt miteinander beschäftigen, wohingegen Personen, die sich in demselben Gebiet befinden (beispielsweise einem instanziierten Dungeon), gemeinsam dort verweilen und auch kommunizieren.

### **6.2 Gemeinschaft innerhalb der Gilde**

Da auch ich Mitglied einer renommierten WoW-Gilde bin, beruht der folgende Inhalt hauptsächlich auf Erfahrungen, die ich als WoW-Spielerin sammeln durfte.

Neben den spielrelevanten Gründen für den Beitritt einer Gilde gibt es noch weit mehr Faktoren, die eine Gilde lohnend machen. Oft wird innerhalb des Spieles über Themen aus dem realen Leben gesprochen, die nicht einmal mit Familie oder Freunden besprochen werden. Man spricht sich mit dem realen Vornamen an. Die Beziehung innerhalb von WoW kann man als „besonders“ bezeichnen, man gibt viel über sich preis und erfährt auch viel im Gegenzug von den anderen Mitgliedern. Die Besonderheit liegt darin, dass man sich eben nicht persönlich kennt. Man hat aber innerhalb des Spiels dennoch die Erfahrung gemacht, dass man sich aufeinander verlassen kann. Die Gilde ermöglicht eine Basis für intime Beziehungen, die neben dem gemeinsamen Spielen auch viel Raum für Problemlösungen bietet.

Mitglieder deren räumliche Entfernung zueinander nicht groß ist, treffen sich hin und wieder und pflegen den Kontakt. Es finden regelmäßige Gildentreffen im realen Leben statt. Aus den Spielkontakten bilden sich „face-to-face“ Kontakte.

---

<sup>107</sup> ebenda, S. 5

## KOMMUNIKATION IN WOW

---

### 6.3 Andere Formen der Kommunikation

Zusätzlich zu dem Gildensystem und innerhalb von Gruppen, gibt es noch weitere Möglichkeiten, mit anderen Spielern zu kommunizieren. Für Gruppen existiert ein Gruppenchat, für grössere Gruppen ein Raidchat, sowie der Gildenchat für die Mitglieder einer Gilde. Diese eben genannten Chatkanäle unterliegen keiner Zonenbegrenzung, wohingegen die offenen Chatkanäle (Allgemeinchat, Handelschat und der LokaleVerteidigungschat) nur innerhalb der Zone, in welcher der Spieler sich befindet, gelesen und sich dort mitgeteilt werden kann.

Weiterhin besteht die Möglichkeit mit anderen Spielern zu flüstern. Durch Eingabe von /whisper Spielername können unter Spielern direkt Nachrichten verschickt werden, welche nur von diesen lesbar sind.

Zusätzlich zu den erwähnten synchronen Kommunikationsarten besteht die Möglichkeit anderen Spielern Briefe zukommen zu lassen.

Briefe können an Briefkästen, welche sich in fast jedem Dorf oder Stadt befinden, abgeholt und verschickt werden. Per Post ist es jedoch nicht nur möglich, einem anderem Spieler Text zukommen zu lassen, sondern auch diesem Gegenstände oder Gold zu schicken. Weiterhin existieren allgemeine Befehle, durch die der Charakter sprechen oder auch schreien kann. Sobald der Spieler nach der Eingabe der Entertaste einen Text eingibt und daraufhin erneut die Entertaste drückt erscheint sein soeben eingegebener Text als Sprechblase über seinem Charakter. Alle Spieler die sich in nächster Umgebung zu diesem befinden wird es ermöglicht diesen geschriebenen Text zu zu lesen. (siehe Abbildung 11)

## KOMMUNIKATION IN WOW

---



Abb. 11 - Kommunikation durch simple Texteingabe - private Quelle

Um Spieler innerhalb eines größeren Radius mit der Nachricht zu erreichen wird nach dem ersten Drücken der Entertaste der Buchstabe „y“ für „yell“ eingegeben.

Durch die Vielzahl von Chatkanälen ist es also möglich, dass simultan mehrere Gespräche zwischen verschiedenen Gesprächspartnern ablaufen.

## KOMMUNIKATION IN WOW

---

Während es im Gilden- oder Gruppenchat oft freundlich und friedlich zugeht, stellen die öffentlichen Chatkanäle einen Gegensatz dazu dar. Als Neuling sollte man es meiden, in dem Handelschannel spielrelevante Dinge zu erfragen oder um Hilfe zu bitten, denn dort bekommt man größtenteils unfreundliche Antworten oder "Flames<sup>108</sup>" in die eigene Richtung. Aus diesem Grund ist es für Neulinge bzw. Außenseiter schwer, sich zu integrieren, wenn man keine Gilde hat die einen schützt.

### 6.4 Emotes

Eine weitere Methode der Kommunikation innerhalb von WoW, ist die Kommunikation über den Charakter und Emotes, jedoch ist diese Möglichkeit stark eingeschränkt. Emotes sind Chatbefehle, welche eine Chatnachricht generieren, die wiederum beschreiben, was der eigene Charakter gerade tut (z.B. /tanzen lässt den Charakter tanzen, mit /danke bedankt sich der Charakter bei dem momentan angewählten Ziel inkl. Soundausgabe). Die Emotes sind die einzige Option, mit der der Spieler mit der anderen Fraktion in Kontakt treten kann.

### 6.5 Präsentation

Wie sich der eigene Charakter nach aussen hin präsentiert wie zum Beispiel durch Emotes, schreiben im Handelschat, allgemeines Verhalten, sollte gut überlegt sein, da das Spielverhalten das soziale Ansehen des Charakters prägt. Wenn ein Spieler zum Beispiel kontinuierlich andere Spieler per Emotes beleidigt, sich in Gruppen unangemessen verhält oder merkbar oft unpassende Bemerkungen in die öffentlichen Channels schreibt, kann es sehr schnell passieren, dass die meisten Spieler des Realms ein schlechtes Bild von ihm erhalten. So etwas spricht sich sehr schnell innerhalb eines Realms herum und resultiert darin, dass diese Spieler sehr oft nicht in Dungeongruppen mitgenommen werden oder aus der eigenen Gilde geworfen werden. Dadurch, dass sie negativ aufgefallen sind, werden diese Spieler Probleme haben, eine neue Gilde zu finden.

---

<sup>108</sup> eine Beleidigung

## FAZIT

---

### 7. Fazit

Das erste, was wir realisieren, wenn wir uns näher mit der Kommunikation in WoW beschäftigen ist, dass tatsächlich ein soziales Netzwerk besteht, welches eine Entertainment Komponente besitzt.

Über die ganze Welt verteilt existieren zehn Millionen Menschen, für die WoW nicht nur Zeitvertreib ist, sondern ein integraler Teil ihres Lebens. Er bestimmt, wie sie ihr Leben gestalten und wie sie kommunizieren.

Eine große Anzahl Mitspieler, ist der entscheidende Faktor in allem MMOs und der soziale Kontaktkreis, welcher dadurch entsteht, kann durchaus dazu führen, dass das eigentliche Spiel in den Hintergrund tritt und die soziale Komponente und die Kommunikation zum eigentlichen Grund des Spielens werden. Viele Spieler sind eher durch die In-Game Bekanntschaften an das Spiel gebunden, als durch das Spiel an sich. So lange der Bekanntenkreis weiterspielt, tut man das selber auch.

Die soziale Komponente ist also einer der entscheidenden Faktoren für den Erfolg von WoW. Durch die fast unendlichen Möglichkeiten zu kommunizieren und sich nach außen hin zu präsentieren, wie zum Beispiel über Gildenwebsites, Gildentreffen, Recruit-a-friend<sup>109</sup>, Fanwebseiten, Webseiten über Taktiken, Webseiten, darüber wie man seine Klasse zu spielen hat, das offizielle Forum, WoW Faces und viele mehr wird bewiesen, dass WoW ohne seine soziale Komponente kaum den Erfolg hätte, den es derzeit hat.

Jedoch bestehen oftmals diese sozialen Netzwerke nur im Spiel selbst und sind größtenteils oberflächlich. Wenn die gemeinsame Basis wegfällt, man also entweder einer neuen Gilde beitrifft, Server wechselt oder ganz mit WoW aufhört, verliert man den Kontakt von einem auf den anderen Tag. Dieses gibt einem andererseits jedoch auch die Möglichkeit, vor Kontakten zu flüchten, wenn es nötig ist. Dies im Gegensatz zu Offlinekontakten, da hier das Flüchten oftmals schwer fällt.

---

<sup>109</sup> einen Freund werben. Diesen dazu bringen das Spiel zu spielen. Dafür erhält der Spieler, welcher wirbt, eine Belohnung



## FAZIT

---

Die soeben angesprochenen Kontakte sind jedoch auch oftmals die, bei denen es sich in der Kommunikation untereinander ausschließlich um spielrelevante Dinge dreht. Sobald sich die Kommunikationsthemen eher auf freundschaftlicher Basis bewegen, bestehen die Kontakte größtenteils auch weiter.

Durch eine Umfrage wurde herausgefunden, dass 39,4% der männlichen und 53,3% der weiblichen Spieler die Beziehungen zu ihren Mitspielern als gleichwertig oder sogar besser als ihre Freundschaften im realen Leben sehen. Weiterhin, dass 15,7% der männlichen und 5,1% der weiblichen Spieler sich bereits mit Personen offline getroffen haben, die sie im Spiel kennen gelernt hatten<sup>110</sup>.

Der Vorteil der Kommunikation in MMORPGs liegt klar auf der Hand. Dadurch, dass zwei Personen, welche miteinander textbasiert kommunizieren, nicht gezwungen sind in Echtzeit zu antworten, bietet sich dem Sender der Nachricht die Möglichkeit, seine Selbstpräsentation zu optimieren, bevor er diese abschickt. Daraufhin hat der Empfänger der Nachricht die Möglichkeit, sich einen Eindruck über den Sender zu verschaffen. Weiterhin besteht nicht die Chance sich durch nonverbale Gesten, die in räumlicher Kommunikation auftreten, ablenken zu lassen. Der Empfänger muss sich also auf die Struktur und den Inhalt des Textes verlassen, der dadurch personalisiert wird.

Durch das Gegenlesen, das durch die beiden Kommunikationspartner erfolgt bevor die Nachrichten abgeschickt werden, bildet sich das Gegenüber ein besseres Bild von der anderen Person. Dies wäre in räumlicher Kommunikation weniger möglich und führt oftmals zu einer intimeren Beziehung indem das Gegenüber sich in der Art und Weise der Kommunikation seinem Kommunikationspartner anpasst - ob nun oberflächlich oder intim. Mit der Dauer der Kommunikation, kann diese immer intimer werden.

---

<sup>110</sup> Yee 2006, S. 27f

## FAZIT

---

Ist die Bildung sozialer Netzwerke in MMORPGs jetzt also möglich oder nicht?

Im ersten Teil meiner Arbeit wurde beschrieben welche Faktoren gegeben sein müssen um Netzwerke zu bilden.

Zu allererst müssen Seile und Knoten vorhanden sein um das Grundgerüst zu errichten. Der Vorteil liegt in World of Warcraft hier klar auf der Hand. Dadurch, dass bereits vor der Kommunikation untereinander ein verbindendes Seil besteht (das Interesse am Spiel) fehlen noch die Knoten um eine Verbindung zu schaffen.

Unterschiedliche Formen der Kommunikationsmöglichkeiten wie in Teil 6 (Kommunikation in WoW) beschrieben, ermöglichen mehreren Individuen miteinander in Kontakt zu treten. Dies lässt die Basis für ein soziales Netzwerk erkennen.

Da bereits von beiden Seiten ein Interesse am Spiel besteht, fällt es nicht schwer eine Kommunikationsgrundlage zu schaffen. Man kann hier klar von einem beidseitigen, Multiplex-Netzwerk sprechen.

Auch wenn diese Verbindung zwischen den Spielern anfangs als ein „weak tie“ angesehen werden kann, ist es jedoch nicht unüblich, dass sich diese losen Seile festigen und stärker werden können. Dies geschieht oftmals durch frequenten Kontakt der beiden Verbundenen.

Spezifische Netzwerke innerhalb von Gilden werden als „formelle“ Netzwerke bezeichnet, da die Mitglieder dieses Netzwerkes versuchen ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Weiterhin werden wie in Teil 1 (soziale Netzwerke) Netzwerke an ihren Funktionen definiert. Diese 11 Vorteile von sozialen Netzwerken für ihre Mitglieder können fast ausnahmslos 1:1 für soziale Netzwerke in WoW übernommen werden, wenn man diese darauf auslegt und spiegelt.

In Teil 1 wurde beispielsweise erwähnt, dass ein Vorteil darin besteht, dass die Mitglieder sich untereinander materielle Unterstützung und Dienstleistungen anbieten. So auch in WoW-Gilden. Hier besteht der einzige Unterschied darin, dass die materiellen Güter fiktiver Natur sind. (Bsp. Materialien um Rüstungsgegenstände herzustellen oder sich untereinander Gold zu leihen).

## FAZIT

---

Einige Merkmale der sozialen Homophilie (ebenfalls beschrieben in Teil 1), welche einen nicht unwesentlichen Teil zur Bildung von Netzwerken beiträgt bestehen auch in Netzwerken innerhalb von WoW. Die Teilnahme an den selben Aktivitäten beispielsweise ist hier mehr als gegeben. World of Warcraft wird von einem großen Teil der Spieler als ein Hobby gesehen, welches sie mit einer Vielzahl sozialer Kontakte ausüben.

Wie in der Zusammenfassung des ersten Teiles meiner Arbeit schon angemerkt festigen sich diese Netzwerke durch anhaltende Interaktion und die Häufigkeit dieser.

Am ehesten entstehen soziale Netzwerke wie wir sie kennen innerhalb von WoW in Gilden, da diese einen festen Treffpunkt für immer die selbe Personengruppe bildet. Im Gegensatz zu Gruppen begegnet man hier jeden Tag den selben Personen und spielt teilweise Jahre miteinander.

Der Unterschied zur Bildung sozialer Netzwerke im realen Leben kann auch klar dargestellt werden. Im Gegensatz zu dieser fehlt bei der Bildung von Netzwerken in WoW die „face-to-face“ Kommunikation, welche oftmals hilft und unterstützt das Gegenüber auf persönlicher Ebene besser kennen zu lernen.

Soziale Netzwerke in MMORPGs aufzubauen braucht Geduld und Zeit, genau wie im realen Leben.

Wenn man offline neue Bekanntschaften macht wollen diese durch regelmäßigen Kontakt gepflegt und gehegt werden. Eine Woche ohne Kontakt kann oftmals schon beim Gegenüber negative Gefühle auslösen und im schlimmsten Falle darauf hinauslaufen, dass dieser sich fragt, warum er sich melden sollte wenn es der andere nicht tut. So ähnlich funktioniert die Bildung von sozialen Netzwerken online. Hierbei muss jedoch zusätzlich zu dem Online- auch weiterhin der Offline-Zeitaufwand mit eingebracht werden, damit beide Netzwerke nicht zu kurz kommen.

Förderlich für eine schnelle Integration in Netzwerke innerhalb von Gilden sind Anwesenheit im Teamspeak, aus dem einfachen Grund,

## FAZIT

---

dass sich dort dem Spieler die beste Möglichkeit bietet mit anderen Gilddenmitgliedern zu kommunizieren. Weiterhin knüpft man schneller Kontakte, wenn man auf Anfragen von anderen Gilddenmitgliedern bei In-Game auszuhelfen oder einem PUG<sup>111</sup> mitzumachen reagiert und diese Angebote annimmt, wann immer sich einem die Möglichkeiten dazu bieten.

Durch diesen regelmäßigen Kontakt mit anderen Mitgliedern, beginnt die Aufnahme in das gildeninterne soziale Netzwerk. Man beginnt, sich mit den Leuten über nicht spielerelevante Dinge zu unterhalten und es können schnell Freundschaften entstehen, welche sich daraufhin auf Gildentreffen oder ähnlichem festigen können.

Die Vorteile sozialer Netzwerke in MMORPGs liegen klar auf der Hand. Zum einen vereinfachen und beschleunigen sie stark das Vorankommen im Spiel und zum anderen bieten sie eine Form der Kommunikation. Dem Spieler wird dadurch nicht so schnell langweilig.

Wie vorher angesprochen, existieren selbstverständlich auch einige Nachteile. Beispielsweise beim Auflösen der sozialen Kontakte, da die Fluchtmöglichkeiten relativ gering sind.

Den Server zu wechseln oder sich umbenennen zu lassen kommt einem Umzug im realen Leben sehr nahe. Dieser Aufwand, um aus einer sozialen Beziehung zu fliehen, erscheint nicht gerechtfertigt. Durch ihn verliert man auch die meisten anderen Kontakte, die einem über die Jahre hinweg wichtig geworden sind und das soziale Netzwerk beginnt sich aufzulösen, woraufhin man sich ein neues aufbauen muss.

---

<sup>111</sup> pickup group - eine Gruppe zusammengewürfelter Spieler, welche sich nicht oder nur eingeschränkt kennen

## FAZIT

---

Einen Vorteil, den die Entstehung sozialer Netzwerke in MMORPGs bietet, ist das bereits vorhandene Interesse an MMORPGs, da dieses eine Bindung schafft, die im Gegensatz zu sozialen Netzwerken, welche sich online oder auch offline aufbauen zuerst gefunden werden müssen. Der Unterschied zwischen sozialen Netzwerken in MMORPGs und anderen Netzwerken besteht also darin, dass das erste Seil, das zwischen den Individuen besteht, einer anderen Art ist. In offline Beziehungen entstehen diese oftmals durch sozialen, räumlichen Kontakt und festigen sich erst später durch gemeinsame Interessen. Wohingegen man in Beziehungen, welche über Onlinekommunikationsplattformen entstehen, differenzieren muss zwischen reinen Kommunikationsplattformen und Interessenplattformen.

Netzwerke entstehen über Interessenplattformen, ähnlich wie in MMORPGs, zuerst über ein gemeinsames Hobby oder gemeinsame Interessen.

Soziale Beziehungen, die sich offline bilden, sind fast ausnahmslos stärker als andere, da die räumliche Nähe eher die Seile stärkt als gemeinsame Interessen.

Am stärksten sind hierbei Netzwerke, die beides beinhalten.

### **7.1 Ausblick**

Durch den Wandel in der Entwicklung und des Beliebtheitsgrades der Online Rollenspiele der letzten Jahre durchgemacht haben, lässt sich feststellen, dass die Entwicklung nicht stillstehen wird.

Von den anfänglichen Computerspielen, welche keine persistenten Welten besaßen, zu den heutigen MMORPGs hat sich eine Menge verändert. War es früher von Nöten stundenlang vor dem Computer zu sitzen, versuchen die Spielehersteller heutzutage auch Gelegenheitsspieler in ihre Zielgruppe zu integrieren und bieten diese die Möglichkeit auch Teile der Spiele zu erleben, welche sonst nur auf Vielspieler ausgelegt sind.

Auch wenn jedes Jahr neue Spiele erscheinen bleiben die gefestigten Communities oftmals zusammen. Ganze Gilden entscheiden sich gemeinsam auf ein neues, besseres Spiel mit einer weiterentwickelten Grafik umzusteigen.

## FAZIT

---

Durch den Umstieg vom einfachen Chat während des Spielens auf Teamspeak vor einigen Jahren wurde vielen Gruppen die Kommunikation erleichtert, so wie auch die Bildung von Netzwerken. Man musste sich auf einmal nicht mehr antrengen um ganze Romane zu schreiben, sondern konnte sich zurücklehnen und sich mit anderen Mitspielern unterhalten.

Viele MMORPGs bieten bereits seit einigen Jahren integrierte Sprachtools an, welche jedoch nicht genutzt werden, da die Qualität und Verbindungsübertragung nicht der von Teamspeak und anderer Sprachkonferenzsoftware entspricht.

An diesem Beispiel lässt sich feststellen, dass die Hersteller der Spiele sich bereits Gedanken machen, wie und in welcher Art und Weise sie ihren Kunden bessere Möglichkeiten bieten können untereinander zu kommunizieren. In absehbarer Zukunft werden sicherlich Sprachtools in MMORPGs integriert und die Spieler sind nicht länger auf Software von Drittanbietern angewiesen.

Vielleicht werden in Zukunft in MMORPGs auch Möglichkeiten von Social Communities im Internet integriert, wo jeder Spieler ein InGame-Profil besitzt durch das er sich darstellen kann und welches jederzeit von anderen Spielern eingesehen werden kann.

Interessant wäre eine Umfrage an die Spielern selbst. Welche Meinung sie selber zu sozialen Netzwerken in „ihrer Welt“ vertreten und ob sie überhaupt möchten, dass diese Möglichkeiten der Kommunikation weiterentwickelt werden oder ob sie der Meinung sind, dass dabei der Spass am Spiel verloren geht.

# LITERATURVERZEICHNIS

---

## 8.1 Schriftliche Quellen

BOURDIEU, Pierre - Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, 1983, S. 190

BURT, Ronald - Structural holes: the social structure of competition, 1992, S. 9

BRONFENBRENNER, Urie - Die Ökologie der menschlichen Entwicklung, 1981, S.42

DUNBAR, Robin - Coevolution of Neocortical size, group size and language in humans, 1993, S. 681-735

DURKHEIM, David Émile - Über die Teilung der sozialen Arbeit, 1893, o.S.

FELD/Scott, CARTER/William - Foci of Activities As Changing Contexts for Friendship, 1998, o.S.

GÖTZENBRUCKER/Gerit, LÖGER/Bernd - Online Communities - Struktur sozialer Beziehungen und Spielermotivationen am Beispiel von Multi User Dimensions (Dungeons), 2000, S.444f

GÖTZL/Xaver, PFEIFFER/Alexander, PRIMUS/Thomas - MMORPGs 360° - Virtuelle Welten & moderne Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet, 2008, S.76.

HERMANN, Andreas - Handbuch Marktforschung, 1999, S. 379

HUSSAIN, Zaheer - Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study, 2008, o.S.

IBARRA, Peter R./KITSUSE, John I. - Vernacular Constituents of Moral Discourse, 1993, o.S.

JANSEN, Dorothea - Einführung in die Netzwerkanalyse. Grundlagen,

## LITERATURVERZEICHNIS

---

Methoden, Anwendungen, Opladen, S.99ff

JÖRISSEN/Benjamin - Informelle Lernkulturen in Online-Communities. Mediale Rahmungen und rituelle Gestaltungsweisen, 2007, o.S.

KARDORFF, Ernst v. - Soziale Netzwerke. Konzepte und sozialpolitische Perspektiven ihrer Verwendung, 1989, S.39f

MCCALLISTER/Lynne, FISCHER/Claude - A Procedure for Surveying Personal Networks, 1978, o.S.

MESH/Gustavo - Social context and communication channels choice among adolescents, 2008, o.S.

PAPPI, Franz - Die Netzwerkanalyse aus soziologischer Perspektive, 1987, o.S.

SCHENK, Michael - Das Konzept des sozialen Netzwerkes, 1983, o.S.

SIMMEL, Georg - Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung, 1908, S.164

SUITER, J. Jill/PILLEMER ,Karl/KEETON, Shirley - When Experience Counts: The effects of Experiential and Structural Similarity on Patterns of Support and Interpersonal Stress, 1995, o.S.

TARDE, Gabriel - Les lois de l'imitation,1890., o.S.

THIEDEKE/Udo - Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen, 2004, S.24

TÖNNIES, Ferdinand - Gemeinschaft und Gesellschaft - Abhandlungen des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen, 1887, o.S.



## LITERATURVERZEICHNIS

---

TURKLE, Sherry - Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, 1995, o.S.

VERBRUGGE/Lois - The Structure of Adult Friendship Choices, 1977, o.S.

VOGELSANG/Waldemar - in: THIMM/Caja - Soziales im Netz: Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet, 2000, S. 243

WASSERMAN, Stanely/FAUST, Katherine - Social Network Analysis: Methods and Applications, 1994, S.20

YEE, Nicholas - The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage (2006) aus R.Schroder & A. Axelsson- Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments, S. 187 - 2007, erschienen in London, Springer Verlag

YEE, Nicholas/WILLIAMS, Dmitri/CONSALVO, Mia et al. - Looking for Gender Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers, Artikel aus Journal of Communication ISSN 0021-9916, o.J., o.S.

YEE, Nicholas/WILLIAMS, Dmitri/DUCHENAUT, Nicolas et al. - From Tree House to Barracks - The Social Life of Guilds in World of Warcraft, 2006, o.S.

YEE, Nicholas - The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments, 2006, o.S.

YEE, Nicholas - An Ethnography of MMORPG Weddings, 2006, o.S.

# LITERATURVERZEICHNIS

---

## 8.2 Internetquellen

AVRAM/Gabriela - At the Crossroads of Knowledge Management and Social Software, 2006, <http://www.ejkm.com/volume-4/v4-i1/Avram.pdf>

BASTIANS, Frauke - Netzwerkkapitel aus [http://www.home.uni-osnabrueck.de/pwurster/netzwerkkapitel\\_frauke.pdf](http://www.home.uni-osnabrueck.de/pwurster/netzwerkkapitel_frauke.pdf), 2001, S.2-4

BATH/Corinna - Wie „Menschlichkeit“ gemacht wird. Geschlechterdarstellungen in Agenten und Avataren, 2001, <http://www.informatik.uni-bremen.de/fraotec/personen/bath/literatur/Menschlichkeit2001.pdf>

BOYD, Danah M./ELLISON, Nicole B. - Social Networking Sites: Definition, History and Scholarship aus <http://www.danah.org/papers/ICMCIntro.pdf>, 2007, S.1,3,4,7

BOYD, Stowe - Are You Ready For Social Software? Aus <http://www.stoweboyd.com/message/2006/10/17/are-you-ready-for-social-software.html>, 2005, o.S.

BUFFED - <http://www.buffed.de/wow/features/5765/Die-Retro-Ecke-Ultima-Online>, Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

CASTRONOVA, Edward - Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier <http://www.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=giwp>, 2001, o.S.

COATES/Tom - An addendum to a definition of Social Software, [http://www.plasticbag.org/archives/2005/01/an\\_addendum\\_to\\_a\\_definition\\_of\\_social\\_software/](http://www.plasticbag.org/archives/2005/01/an_addendum_to_a_definition_of_social_software/), 2005

CONSUMERAFFAIRS - <http://www.consumeraffairs.com/news04/2006/02/myspace.html>,

## LITERATURVERZEICHNIS

---

Zuletzt aufgerufen am 01.06.2010

DIGITAL-ENVIRONMENT - <http://www.digital-environment.net/mmorpg-news/13-11-2006/die-spielemechanik-eines-mmorpg-s-verstandlich-erklart.html>, Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

E-TEACHING - <http://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/mud/>, Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

ELLISON/Nicole, STEINFIELD/Charles, LAMPE/Cliff - The Benefits of Facebook "Friends:" Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites, 2007, S.1ff  
<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html>

EU-BLIZZARD.COM - <http://eu.blizzard.com/de/press/080122.shtml>,  
Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

EU-BLIZZARD.COM - <http://eu.blizzard.com/de/press/081028.html>,  
Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

EU-BLIZZARD.COM - <http://eu.blizzard.com/de/press/081120.html>,  
Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

EU-BLIZZARD.COM - <http://eu.blizzard.com/de/press/081223.html>,  
Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

FOWLER/James - Dynamic spread of happiness in a large social network: longitudinal analysis over 20 years in the Framingham Heart Study, 2008,  
[http://www.bmj.com/cgi/content/full/337/dec04\\_2/a2338](http://www.bmj.com/cgi/content/full/337/dec04_2/a2338)

GAMERDNA - <http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>, Zuletzt aufgerufen im Februar 2010

## LITERATURVERZEICHNIS

---

GERHARDTER, Gabriele - Netzwerkorientierung in der Sozialarbeit, [http://www.pantucek.com/diagnose/netzwerkkarte/gerhardter\\_netzwerk.pdf](http://www.pantucek.com/diagnose/netzwerkkarte/gerhardter_netzwerk.pdf), 2001, S.1

GRANOVETTER, Mark - The strenght of weak ties: A network theory revisited, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.128.7760&rep=rep1&type=pdf>, 1983, S.201

HEINECKE/Guido - Words of Warcraft: Kommunikation im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game World of Warcraft, [http://www.ub.uni-konstanz.de/kops/volltexte/2007/3191/pdf/MA\\_Guido\\_Heinecke.pdf](http://www.ub.uni-konstanz.de/kops/volltexte/2007/3191/pdf/MA_Guido_Heinecke.pdf), 2007, S.10

HELBIG,Aline/KREHER, Madeleine/PIEHLER, Robert - Prosoziales Verhalten in MMORPGs, [http://archiv.tu-chemnitz.de/pub/2007/0077/data/ws0607\\_spive\\_prosoziales-verhalten.pdf](http://archiv.tu-chemnitz.de/pub/2007/0077/data/ws0607_spive_prosoziales-verhalten.pdf), 2006/2007,o.S.

KADUSHIN, Charles - Introduction to Social Network Theory, [http://stat.gamma.rug.nl/snijders/Kadushin\\_Concepts.pdf](http://stat.gamma.rug.nl/snijders/Kadushin_Concepts.pdf), 2004, S. 2-5

KEEGAN/Martin - A Classification of MUDs, 1997, [http://mk.ucant.org/info/classification\\_muds.html](http://mk.ucant.org/info/classification_muds.html)

LUONTOLA/ESKO - <http://blog.orfjackal.net/2009/11/text-based-communication-considered.html>, 2009

MESH, Gustavo S. - Homophily and Quality of Online and Offline Social Relationships among Adolescents über [http://soc.haifa.ac.il/~talmud/homophillyfinal\\_071004.pdf](http://soc.haifa.ac.il/~talmud/homophillyfinal_071004.pdf), 2000, o.S.

MIDGARD - <http://www.midgard-online.de/> , Zuletzt aufgerufen am: 07.06.2010

## LITERATURVERZEICHNIS

---

NARDI/Bonnie, HARRIS/Justin - Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.104.3839&rep=rep1&type=pdf>, 2006, o.S.

NIELSEN Company, The - Global Faces and Networked Places: A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint, [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen\\_globalfaces\\_mar09.pdf](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf), 2009. o.S.

NIEMITZ, Hans Ulrich/BASTIAN, Klaus - Ethisch korrekte Konstruktion von Gesellschaft in massiven Mehrpersonen Computerspielen, <http://www.fitl.htwk-leipzig.de/T/texte/LIT07NiemitzBastian.pdf>, 2007, o.S.

O'SHEA/William - Six Degrees of Sexual Frustration, 2003, <http://www.villagevoice.com/2003-06-03/news/six-degrees-of-sexual-frustration/>

OLD-PLAYERS.DE <http://old-players.de/2009/10/19/die-vierte-offenbarung/>, Zuletzt aufgerufen am 13.06.2010

PEN-PAPER - <http://www.pen-paper.net/rpgdb.php>, Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

PESTAL, Birgit - Virtuelle Organisationen in MMORPGs. Sind MMORPG Gilden lernende Organisationen?, <http://textfeld.ac.at/download/1080.pdf>, 2005, o.S.

RYZE - <http://www.ryze.com/faq.php>, Zuletzt aufgerufen am 09.06.2010

SCHMIDT/Holger, 734 Millionen Menschen nutzen soziale Netzwerke, 2009, <http://faz-community.faz.net/blogs/netzkonom/archive/2009/07/04/734-millionen-menschen-nutzen-soziale-netzwerke.aspx>

## LITERATURVERZEICHNIS

---

TEAMSPEAK - <http://www.teamspeak.com/>, Zuletzt aufgerufen am 09.06.2010

TECHCRUNCH - <http://techcrunch.com/2006/02/02/friendster-recapitalized/>, Zuletzt aufgerufen am: 09.06.2010

WARCZECHA, Katja/BERNDT, Sylvia/GRUBIC, Mira et al. - Kommunikation in MMORPG, [http://www.semanticmedia-showcase.de/MuseumSM/MMORPGS/Dokumente/Kommunikation/Ausarbeitung\\_25.07.05.pdf](http://www.semanticmedia-showcase.de/MuseumSM/MMORPGS/Dokumente/Kommunikation/Ausarbeitung_25.07.05.pdf), 2005, o.S.

WENZ/Karin - Baumhaus oder Kaserne. Soziale Strukturen in "World of Warcraft", [http://www.mediacultureonline.de/fileadmin/bibliothek/wenz\\_warcraft/wenz\\_warcraft.pdf](http://www.mediacultureonline.de/fileadmin/bibliothek/wenz_warcraft/wenz_warcraft.pdf), 2008, S.8

WIKIPEDIA - <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>, Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

WIKIPEDIA - [http://de.wikipedia.org/wiki/Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Role-Playing\\_Game](http://de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Game), Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

WIKIPEDIA - [http://de.wikipedia.org/wiki/Ultima\\_\(Computerspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Ultima_(Computerspiel)), Zuletzt aufgerufen am 03.06.2010

WILLIGENS, Michael - Protokollierung des Spielerverhaltens in Massive Multiplayer Online Games, <http://www.cn.uni-duesseldorf.de/publications/library/Willigens2005a.pdf>, 2005

WOW-EUROPE - <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/cities.html>, Zuletzt aufgerufen am: 03.06.2010

WOW-EUROPE - <http://www.wow-europe.com/de/legal/termsfuse.html>, Zuletzt aufgerufen am: 03.06.2010

## LITERATURVERZEICHNIS

---

WOW-GILDEN - <http://www.wow-gilden.de/?include=gilden&intid=1>, Zuletzt aufgerufen am 01.06.2010

WOWWIKI - <http://www.wowwiki.com/Class>, Zuletzt aufgerufen am: 03.06.2010

XCHAR - <http://www.xchar.de/>, Zuletzt aufgerufen am: 09.06.2010

YADAV/Sid - Facebook - The Complete Biography, 2007, <http://mashable.com/2006/08/25/facebook-profile/>

YEE, Nicholas/DUCHENEAUT, Nicolas/NICKELL, Eric et al. - „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games, [http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut, Yee, Nickell, Moore - Alone Together \(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut, Yee, Nickell, Moore - Alone Together (2006).pdf), 2006, o.S.

YEE, Nicholas/JOHNSON, Neil F./XU, Chen et al. - Human group formation in online guilds and offline gangs driven by a common team dynamic, [http://www.nickyee.com/pubs/Johnson et al - Gangs \(2009\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Johnson et al - Gangs (2009).pdf), 2009, o.S.

## SELBSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

---

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

-----  
DATUM, ORT

-----  
UNTERSCHRIFT